

*Guía de creación
audiovisual*

De la idea a la pantalla

Coordinadora de la edición

Cristina Andreu

*Agencia Española de Cooperación
Internacional para el Desarrollo*

*Guía
de
creación
audiovisual*

*Cristina
Andreu*

*De
la
idea
a
la
pantalla*



Cooperación
Española

Catálogo general de publicaciones

<http://publicacionesoficiales.boe.es>



Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)
Dirección de Relaciones Culturales y Científicas
Departamento de Cooperación y Promoción Cultural
Programa ACERCA

Itziar Taboada Aquerreta
Directora de Relaciones Culturales y Científicas

Jorge Peralta Momparler
Jefe de Departamento de Cooperación y Promoción Cultural

Araceli Sánchez Garrido
Jefa adjunta del Departamento de Cooperación y Promoción Cultural

Leticia Pico de Coaña
Jefa de Área de Cooperación Cultural

Clara Ballesteros Martínez de Elorza
Coordinadora del Programa ACERCA

Mage Allegue Fernández
Programa ACERCA

Carlos Pérez Sanabria
Jefe del Servicio de Publicaciones

Héctor Cuesta Romero
Servicio de Publicaciones

Coordinadora de la edición: Cristina Andreu Cuevas
Autores: Alicia Luna López, Luis Gutierrez López, Alfonso Ungría Ovies,
Julia Júaniz Martínez, Nieves Maroto Ayllón, Cristina Andreu Cuevas,
Javier Gil López, Marion Berger.

Revisión y corrección de textos: Marina Bermejo Gómez y Mage Allegue Fernández
Diseño de la colección y portada: Cristina Vergara
Maquetación: Isabel García Gallego
Distribución: Ainhoa Valderrábano Blanco y Pilar Vivas Ibañez

NIPO (en papel): 502-16-083-4
NIPO (en línea): 502-16-084-X
Depósito legal: M-7174-2016
Impresión: Punto Verde

El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva del autor y no refleja necesariamente la opinión de la AECID.

Índice

Prólogo 5

Introducción 7

1. EL GUION. Alicia Luna 9

2. LA PRODUCCIÓN. Luis Gutiérrez 41

3. EL RODAJE. Alfonso Ungría 63

4. LA POSTPRODUCCIÓN. Julia Juániz 89

5. LA EXHIBICIÓN Y LA DISTRIBUCIÓN. Nieves Maroto 113

6. EL DOCUMENTAL. Cristina Andreu 131

Bibliografía 155

Glosario 161

Información de interés. Latinoamérica 167

Información de interés. África 181

Información de interés. Asia 197

Fondos de financiación 205

Prólogo

En el año en que cumple diez años de labor ininterrumpida en los países prioritarios de la Cooperación Española, y muy especialmente en Iberoamérica, el programa ACERCA de Capacitación para el Desarrollo en el Sector Cultural, presenta un nuevo manual. En este caso una Guía Práctica para la Creación Audiovisual, fruto del trabajo y los talleres impartidos por algunos de nuestros profesionales más reconocidos y bajo la coordinación de una de nuestras profesionales destacadas, Cristina Andreu, con la que se pretende ampliar el alcance ya logrado con sus alumnos y con los de los distintos cursos que sobre esta materia han venido impartándose bajo la denominación ACERCA. Un programa de la Cooperación Española que en colaboración con Embajadas, Centros Culturales, Centros de Formación y Oficinas Técnicas de Cooperación, recurre a diferentes formatos, como cursos, talleres, seminarios, encuentros, jornadas y congresos, para promover la capacitación de Recursos Humanos, tanto en América Latina como en África y en Asia, en las más diversas disciplinas culturales.

Con el objetivo de enriquecer el Programa ACERCA con publicaciones de orientación práctica, la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) ha publicado ya otros valiosos manuales como *La Gestión de las Músicas Actuales* (2013) de Rubén Caravaca, o en el campo de la protección del Patrimonio, *Conservación preventiva para todos. Una guía ilustrada*, de Clara López editado en el 2014. Ambos han recibido una gran acogida, como sin duda la tendrá esta nueva **Guía de Creación Audiovisual** que expone de manera muy didáctica y útil todas las fases, desde el guion a la exhibición final, que ha de seguir un proyecto audiovisual para convertirse en realidad. Un proceso que ha experimentado grandes cambios como consecuencia de las innovaciones tecnológicas pero sobre todo por una revolución digital que facilita como nunca la comunicación directa entre la audiencia y los creadores. Y que también ha abaratado mucho los costes de un arte que es a la vez industria, permitiendo que países de escasos recursos y sin tradición fílmica puedan hacer realidad el deseo de lograr expresarse a través de esa Fábrica de Sueños universal que es el cine.

Dirección de Relaciones Culturales y Científicas
AECID

Introducción

¿Cómo puede el cine contribuir a la educación y a la inteligencia de una cultura, o, digamos, a la comprensión que una cultura tiene de sí misma? Una pregunta como está no debe ser abordada sin una discusión previa sobre lo que implica «tener» una cultura y sobre lo que implica tener un «rol» en esa cultura. «El cine puede hacernos mejores». STANLEY CAVELL

Teniendo presente esta cita de Stanley Cavell sobre el papel del cine en la educación y la cultura de los pueblos, esta publicación pretende servir de guía a aquellas personas que lejos de ser meros espectadores, estén interesados en crear contenidos audiovisuales de cualquier tipo, con cualquier medio y en cualquier soporte.

Estamos inmersos en una sociedad en donde el lenguaje se ha ido transformando muy rápidamente, de un lenguaje oral o escrito a un lenguaje eminentemente visual. Gracias a los nuevos dispositivos podemos expresarnos fácilmente a través de las imágenes pero, en muchos casos, no contamos con la formación suficiente para poder transmitir nuestras ideas en este campo. Con independencia de cuál sean las herramientas o soportes que utilicemos y el fin que nos proponamos, precisaremos de una serie de conocimientos para dar coherencia a lo queremos contar y al proceso requerido para contarlo. Desde la generación de la idea, a la proyección del resultado final en una pantalla, tenemos que transitar por un camino desconocido para los poco iniciados.

Gracias a los conocimientos de los profesionales del sector que escriben los diferentes capítulos de este libro: El guion, la producción, el rodaje, la postproducción, la exhibición y distribución y, un capítulo especial dedicado al género documental, esta guía se convierte en un apoyo pedagógico para acciones formativas que busquen reforzar capacidades de profesionales, y estudiantes, al mismo tiempo que podrá ser de utilidad para aquellos que quieran contar una historia con imágenes, pero que estén necesitados de conocer los instrumentos necesarios para conseguir este objetivo.

1

El guion

Alicia Luna

*Escribir un guion es mucho más que escribir.
En todo caso es escribir de otro modo;
con miradas y silencios, con movimientos e inmovilidades.*

JEAN CLAUDE CARRIERE
Práctica del guion cinematográfico

Los orígenes

Thomas Harper Ince nació en Nueva York en 1882. Actor, guionista y productor, comenzó la supervisión y programación de todo lo relativo al rodaje y se dio cuenta de que la planificación facilitaba las tareas de producción. Así, pudo constatar que una planificación exhaustiva, con las acciones de los actores ya descritas, agilizaba el trabajo de todo el equipo. Asimismo, fue el primero en imponer que cada persona se especializara en un trabajo: producción por un lado, guion por otro y dirección por otro. De este modo, el cine se convirtió en una industria, dejando atrás la simple improvisación ante una cámara. Nació, de este modo, el guion de cine, y no como una lista de imperativos técnicos, sino como documento que recogía las acciones y diálogos de los actores.

Aún hoy está vivo el debate de si el guion es o no literatura. Si nadie en su sano juicio pone en duda que el teatro lo sea, tampoco cabe hacerlo al hablar del cine porque, además de recoger los diálogos de los actores que el texto teatral ya incorpora, contiene un relato pormenorizado y dramatizado de las acciones, características de los personajes y localizaciones. No es un relato técnico: es un tipo de literatura más concisa, si se quiere, pero literatura al fin y al cabo.

Por este motivo, es imprescindible que las personas que se propongan escribir un guion dominen el lenguaje y sus figuras literarias y sean capaces de escribir con empatía para poder transmitir, no solo acciones, sino lo más difícil, sentimientos.

La finalidad de este capítulo es dotar al lector de las herramientas necesarias para que, reconociéndose como escritor, pueda abordar la tarea de desarrollar un guion de cine.

La idea

1. La idea original: ¿Dónde encontrarla?

Abrimos la página de un libro y encontramos la siguiente frase: «[...] un hombre acosado por un acto de cobardía es más complejo y más interesante que un hombre meramente animoso» («La Otra Muerte». *El Aleph*, J.L. Borges). Esta simple frase podría inspirar la idea de un guion, la de un hombre acosado por otros tras llevar a cabo un acto vil y cobarde. Quizá es la única vez que ha sido cobarde en su vida, pero le han visto, y eso hace que ese momento y ese acto cobren especial importancia. Quizá no sea un acto vil, pero todos los demás creen que sí lo es. Existen ya muchas películas con esta idea como tema central de la historia, pero lo importante, llegados a este punto, es cómo vamos a contarla. Esta premisa es la base del guion.

Leemos u oímos hablar del acoso y se nos ocurre que una bellísima actriz, harta de ser acosada por un vecino, decide secuestrarlo para darle una lección o encerrarlo para siempre.

Los ejemplos anteriores son **ideas originales** que podemos encontrar en cualquier momento del día cuando escuchamos una conversación en el autobús, en una cafetería, cuando leemos o vemos las noticias... Las ideas se hallan en cualquier rincón de nuestra cabeza y fuera de ella pero, únicamente llaman nuestra atención cuando despertamos del letargo y dejamos que nos sorprendan. Cuando encontramos una idea como ésta en, por ejemplo, un periódico: “una famosa empresaria es encarcelada por un delito fiscal y a las cuatro horas es puesta en libertad”. Y de repente nos damos cuenta de que nos hemos parado a pensar: ¿Qué habrá ocurrido en su vida y en la de su familia en esas cuatro horas? Y nos ponemos a investigar. O paseamos por la calle y nos fijamos en un mendigo al que reconocemos como nuestro vendedor de periódicos de hace unos años. Esta imagen nos obsesiona y comenzamos a indagar en la vida de ese hombre, hoy en exclusión social, para saber cómo llegó desde su puesto de periódicos hasta la mendicidad. En ambos casos acabamos de comenzar un camino de documentación que, posiblemente nos llevará a escribir un guion. En estos casos no estamos ante una idea del todo original, sino ante una **idea basada en hechos reales**, y deberemos pedir permiso para adaptarlos a una obra de ficción o, en su caso, cambiar nombres, localizaciones y aderezar nuestra historia con algo de creación propia.

2. La adaptación

A menudo consideramos que las ideas ya escritas por otros son mejores que las nuestras y, por consiguiente, preferimos adaptarlas. Otras veces leemos una

novela que nos impresiona hasta tal punto que queremos dedicar un año de nuestra vida a convertirla en un guion para cine. Estamos ante otro caso en que deberemos solicitar los derechos del autor o autora para adaptar su obra para la pantalla. Esa adaptación puede ser total o libre, si es que te has inspirado en sus personajes, hechos y acontecimiento principal, aunque no necesariamente vas a utilizar toda la obra en tu adaptación.

3. El guion de encargo

En muchas ocasiones son los productores quienes pueden solicitarnos que desarrollemos el guion de una idea que se les ha ocurrido a ellos o de la que han comprado los derechos. En este caso estamos ante un guion de encargo que deberemos desarrollar siguiendo las pautas establecidas para la construcción del mismo. Pero no olvidemos que, incluso en este tipo de guiones, la creatividad es parte fundamental en la escritura de la obra cinematográfica.

La capacidad de sorpresa positiva o negativa es lo que necesita un creador para ser capaz de transformar lo que el mundo le pone ante los ojos en una obra que ofrecer a un público. Y esa capacidad de transformación es un hábito que puede adquirirse si no se tiene, pero que de manera mucho más habitual de lo que pensamos puede ejercitarse como si fuera un músculo.

¿Qué necesitan esas ideas que habitualmente nos vienen a la cabeza para transformarse en narraciones con una línea dramática brillante y vivaz? Creatividad, originalidad, sorpresa y verosimilitud.

4. Creatividad, Verosimilitud, Originalidad y Sorpresa

Las cuatro reinas que sustentan el acto de escribir

I. Creatividad

¿Qué es crear? Crear es construir. Y para construir hay que aprender qué debe ir primero y qué se debe colocar después. Crear es sencillamente la habilidad de imaginar, porque imaginando construimos historias. Se define creatividad como la «facultad de crear». Y se define crear como «hacer que empiece a existir una cosa». Pero, sobre todo, la creatividad necesita de un ejercicio gimnástico mental que nos libere de la realidad y nos ayude a perderle el miedo.

EJERCICIO DE CREATIVIDAD:

Primer paso:

Piensa una palabra, da igual cual sea, la primera que te venga a la cabeza: *árbol, hoja, reloj, imposible...* Y ahora crea una historia partiendo de ella. Ejemplo. Palabra: *cabeza*. Historia: *Es la historia de una cabeza que quería cambiar de dueño.*

Segundo paso:

Ahora necesitamos diferenciar entre narración y drama. La historia de una cabeza que quiere cambiar de dueño es una acción narrativa, pero no dramática. ¿Por qué? Porque carece de un **conflicto** que genere tensión y la necesidad de lucha para repararlo. **Convirtamos ahora la narración en drama:** *Es la historia de una cabeza que quiere cambiar de dueño y, para hacerlo, necesita deshacerse de su actual propietario convenciéndole de que ha perdido la cabeza.*

Pero ¿cómo funciona la creatividad cuando parte de un hecho real? ¿Se convierte en una simple plasmadora de lo que recoge nuestro ojo? La mayor parte de las veces y con nuestro particular punto de vista le otorgamos una mirada a esa realidad que comenzamos a contar: la propia. Ser conscientes de que transmitimos nuestras ideas desde nuestra particular manera de ver el mundo, y no desde una mirada tramposamente impuesta la ajena, es algo que diferencia una obra artística de una obra de arte.

II. Verosimilitud

¿Cómo hacer creíble algo increíble? ¿Cuántas mañanas nos hemos encontrado entre las ropas de nuestro armario a un hombre? Pocas, muy pocas, quizá ninguna. Pero es verosímil, porque ésta es una práctica utilizada en nuestros juegos de la infancia y adolescencia y que realmente podría convertirse en un deporte a practicar: esconde a tu novio en el armario, esconde a tu amiga, escóndete tú. ¿Quién no lo ha hecho?

El director Steven Spielberg lo hace en su película *E.T.* ¿Cuántas veces nos hemos encontrado a un Marciano en el armario? Ninguna. ¿Nos creemos la escena cuando la vemos? Sí. ¿Nos creemos incluso que los niños de la película vuelen con sus bicicletas para huir de la policía? Sí. ¿Cómo consiguen eso Spielberg y su guionista Melissa Mathison? Se trata de construir el engranaje de la verosimilitud. Uniendo al personaje más cercano a la realidad el niño y al personaje absolutamente irreal el Marciano. El niño es un pequeño perdido dentro de su familia, es el del medio y ya se sabe que los del medio siempre están descolocados o

eso se dice, y el Marciano es un extraterrestre infante que se ha perdido. De modo que ya tenemos a dos personajes con características similares. Ambos van a conectar en un momento muy particular de la película: el detonante. Un momento en que ambos están perdidos dentro de un mundo, una sociedad y una familia que les resulta ajena y en la que se sienten como extraterrestres. Y Spielberg y Melissa Mathison los conectan a través del simple juego de una pelota que se lanza y alguien, desde la sombra, la devuelve. Pero y este es un dato muy importante que no debemos pasar por alto anteriormente ha quedado preestablecido que ambos infantes son valientes y curiosos, si no este engranaje de verosimilitud nunca funcionaría.

III. Originalidad

Veremos con algunos ejemplos a que nos referimos cuando hablamos de originalidad:

Un policía ayuda a una mujer que está en el interior de un taxi a dar a luz a su bebé. Lo consigue. Cuando quiere darse cuenta, el bebé que tiene entre las manos es un amoroso y tierno pulpo que le mira con sus ojazos juguetones y que le escupe tinta. Viendo películas como *Men in Black*, basada en el cómic de Lowell Cunningham, se explica con rapidez qué es exactamente la originalidad. Ser capaz de encontrar lo novedoso sin caer en la artificiosidad.

Otro ejemplo podría ser este: una niña teme a su padrastro, un Capitán del ejército franquista español de 1939. Sin embargo se hace amiga de un árbol con cuernos de cabra que camina y habla y que aparece en su habitación para darle una serie de órdenes que debe cumplir. Estoy hablando de *El laberinto del fauno*. Su director y guionista, Guillermo del Toro, es uno de los grandes referentes a la hora de hablar de originalidad, creatividad y verosimilitud. Pero también de sorpresa.

Otro caso podría ser el de una mujer solitaria de aspecto frágil que trabaja en la lonja de pescado durante la noche, pero que tiene un sobresuelo como asesina por encargo. Esta es la protagonista japonesa de la película *Mapa de los sonidos de Tokio*, escrita y dirigida por Isabel Coixet, otro de los nombres importantes a la hora de hablar de la capacidad de una mirada propia con alto contenido en originalidad.

IV. Sorpresa

Hablemos ahora de sorpresa, que no de susto. De tener la capacidad de sorprender al espectador, a la audiencia, con caminos inauditos para los personajes que

protagonizan nuestras historias. El director y guionista iraní, Asghar Farhadi, autor de la película *Yodái-e Nader az Simín* (*Nader y Simín, una separación*), nos sorprende cuando los protagonistas descubren - a la vez que los espectadores - que la mujer que atendía al abuelo está en el hospital no por haberse dañado al caer por las escaleras, sino porque como consecuencia de la caída ha abortado. ¿Por qué? Porque nos lo contó sin remarcarlo, sin que prestáramos atención a ello. De este modo, cuando lo pone como situación central en una parte de la película, nos sorprende.

Pasos a seguir para la escritura de un guion

A continuación vamos a hacer un recorrido por esas partes formales que componen un guion.

1. Tema, Premisa y Conflicto

De qué habla mi historia y qué quiero contar

Tenemos que plantear situaciones que generen una necesidad en el personaje principal y ser tan hábiles como para que a su vez el espectador sienta igualmente esa necesidad. Debemos construir a nuestro personaje teniendo en cuenta que la historia que le va a suceder en nuestra película ha de tener intrínseca **tensión dramática** e **impulso visual**.

La **Tensión dramática** podría definirse como una acción o grupo de acciones que se oponen o que dificultan el objetivo que nuestro protagonista necesita conseguir. A través de la tensión dramática conseguimos mantener el interés de la audiencia. Cuando hablamos de tensión dramática no nos referimos únicamente a situaciones de persecuciones, asesinatos o acciones trepidantes y muy convulsas. También existe tensión dramática en un personaje que llega a casa y descubre que su mujer le ha abandonado (*Te doy mis ojos*, dirigida por Iciar Bollain y coescrita con Alicia Luna) o, en otro personaje que plancha tras una situación estresante y en espera de ocurra otra situación igual de estresante (*Code Unknown*) Código desconocido, escrita y dirigida por Michael Haneke) o, en un militar especializado en desactivar explosivos que no duda en cuál de todos los cables ha de ser el que desconecte la bomba, pero es incapaz de saber qué marca de cornflakes debe comprar para el desayuno (*The Hurt Locker* (En tierra hostil), dirigida por Kathryn Bigelow y escrita por Mark Boal)

Cuando hablamos de **impulso visual** estamos hablando de cine, de narración dramática audiovisual. Debemos construir nuestras historias sin perder de vista que son

contadas para ser vistas y que han de tener impulsos, fuerzas, sorpresas visuales que las doten de fortaleza. Por ejemplo: una mujer está arreglando las plantas de su balcón. Ese balcón puede ser florido, repleto de plantas de colores con verdes intensos y flores luminosas en medio de otros balcones igual de frondosos, o puede ser un balcón con un cactus en medio de una calle de edificios de cristal y hormigón armado. Visualmente la historia ya cuenta algo. Esa mujer es una vecina más o esa mujer es diferente a las otras personas que habitan el lugar. Pero sigamos adelante. Esa mujer que arregla las macetas de su balcón es sorprendida por algo que está ocurriendo en la calle y de lo que únicamente ella es testigo. **Impulso visual:** Abajo, en la calle, dos hombres están intentando reducir a otro que no puede gritar ni pedir ayuda y lo introducen en un coche. ¿Qué hace la mujer? Si entra a la casa para coger su teléfono móvil y llamar o fotografiar el incidente o ambas cosas, pierde la capacidad de ver qué ocurre o qué le hacen al hombre. Intenta memorizar la matrícula, pero no le llega la vista. Si grita, estará evidenciando que es testigo de algo. En la siguiente secuencia la vemos sentada en el borde de una silla en medio de su casa, pensando. Segundo impulso visual. No hay nada más inquietante que un personaje pensando. De repente llaman a la puerta, se asusta. Insisten. Se acerca y mira por la mirilla. Es uno de los hombres. Ella se retira de la puerta y el hombre llamándola por su nombre de pila le dice: «Bea, cariño, que no sé dónde he dejado las llaves». Acabamos de construir la tensión dramática. Este podría ser el inicio de una historia en la que ya estamos estableciendo que será escrita a través de impulsos visuales y tensiones dramáticas.

Una vez establecido y entendido que en todo guion debe haber tensión dramática e impulso visual pasemos a hablar de **tema y premisa**.

Entendemos por **tema** la columna que vertebra de principio a fin nuestro guion, porque tiene que ver con *de qué habla la película*. Un tema que nunca ha de ser evidente ni explícito en ella. Por ejemplo, *Citizen Kane* (Ciudadano Kane), escrita por Orson Welles y Herman J. Mankiewicz, habla de la codicia. Este tema vertebra toda la cinta. A través de ello podemos construir a un personaje que pasa de no tener nada a tenerlo todo, pero únicamente en el terreno material. Un personaje que está vacío en el plano emocional, que carece de empatía hacia los demás, de amor, de los sentimientos más primarios. Si le preguntáramos a cualquier persona de qué va Ciudadano Kane nos contaría, sin duda alguna, lo que ocurre, porque el espectador no tiene por qué ser consciente de esa llama viva que habita toda la historia.

La **premis**a es precisamente lo que ocurre en la película. Un policía de Nueva York que le tiene miedo al mar se va a vivir a una isla para mantener a sus hijos alejados

de la violencia de la ciudad sin sospechar que las aguas de esa isla van a ser acosadas por el tiburón más voraz del planeta. Esta es la premisa de *Jaws* (Tiburón), cuyo guion está escrito por Peter Benchley, autor de la novela y Carl Gottlieb.

La premisa, en este caso, es lo que le va a pasar. Lo que le va a pasar a nuestro personaje principal, lo que va a mover la acción de la película. La premisa estará constituida por las secuencias que activarán la trama principal, la trama que mueve la acción, que lleva a mi personaje protagonista hasta el final de la película haciéndole conseguir, o no, lo que necesitaba al principio.

¿Y cuál es el tema de Tiburón? El tema en esta película es, de nuevo, la codicia. La codicia que hace que los magnates del pueblo decidan convencer al protagonista, el Jefe Brody, para que mantenga las playas abiertas y, de ese modo, ellos no pierdan dinero. Le convencen de que el suceso no necesariamente tuvo que estar protagonizado por un tiburón, sino que bien podría haber sido provocado por una barracuda o por la hélice de un barco.

2. Sin conflicto no hay premisa

En todos los párrafos anteriores, y de manera soterrada, estamos hablando del **conflicto**. El conflicto es el engranaje fundamental para que un guion funcione. Podríamos definirlo como la querencia de nuestro personaje por conseguir un objetivo.

Sin conflicto no hay premisa y, sin conflictos no hay guion. Decimos «conflictos» en plural porque a menudo los guionistas pensamos únicamente en el conflicto que activa nuestra premisa a la hora de contar nuestra historia en pocos minutos, pero nos olvidamos de que un guion se construye hilvanando varias tramas que se cruzan, varias historias que forman parte de la misma, varios personajes que habitan en mi película y cada uno de ellos tendrá un conflicto en el momento en que la película proyecte sus vidas.

El conflicto es la fuerza de oposición a la consecución del objetivo por parte del personaje.

¿Cuál es el conflicto de Pilar en *Te doy mis ojos*? No querer reconocer que se ha vuelto a enamorar del hombre que la maltrata. Y por esa razón vuelve a vivir con él cuando la película arranca con ella huyendo de casa.

¿Cuál es el conflicto del Jefe Brody en *Jaws (Tiburón)*? No querer reconocer que, efectivamente, como él piensa, hay un tiburón asesino en las aguas de Amity. Y por esa razón se deja atraer por las fuerzas fácticas del pueblo que no quieren perder dinero si cierran las playas.

Pero en estas dos películas además del conflicto de nuestros protagonistas hay otros conflictos que habitan en la historia. Los conflictos que mueven las otras tramas, las de los otros personajes. En *Jaws*, Queen, el cazatiburones, quiere matar al tiburón porque necesita vengarse de los tiburones que asesinaron a todos sus compañeros en la guerra. En *Te doy mis ojos* el conflicto de Antonio, el maltratador, es que está convencido de que si Pilar progresa profesionalmente la perderá.

EJERCICIO

Escribir una situación en la que un personaje quiere/necesita conseguir algo. ¿Qué es ese algo? ¿Quién se lo impide? Además de ese quién, crea también un ¿Qué se lo impide? (estos son los tres pilares del guion que defiende Robert MacKee en su libro *El Guion*)

Define el conflicto que tiene: qué es lo que necesita, por qué, contra quién y contra qué tendrá que luchar para conseguir lo que quiere/necesita

Si ya tenemos claro qué es **el tema, la premisa y el conflicto** se debe insistir en que no existe premisa sin conflicto, ya estamos preparados para contar nuestra idea a los demás.

3. Verbalizar la idea en un Pitch

Que tenga ironía dramática, que sea visual y posible. Estos serían los tres pilares fundamentales de un *pitch*, esa manera de contar tu guion a una audiencia para que se interesen tanto por ella que quieran invertir en él para convertirlo en película.

¿Qué debes hacer cuando vas a contar el *pitch* de tu guion? Lo primero de todo **presentarte tú a la audiencia**: eres la persona que ha escrito este guion, has escrito ya otros, o no... y procurar hablar de ti con el mismo tono de la historia que les vas a contar a ellos. No puedes hablar de ti de manera aburrida e intentar convencerles de que el guion que has escrito o quieres escribir es una comedia trepidante, porque no te creerán.

Lo segundo que tienes que hacer es **poner tu guion en el mapa**, esto es, definirlo desde el título. A modo de: ¿Qué es *Jaws*? *Jaws* es lo desconocido que nos acecha en la oscuridad del océano y que una vez cada muchos años se acerca a nuestras costas. Este es el momento de continuar la definición hablando del género en que has escrito o piensas escribir el guion, y del referente de película que tienes en la mente.

Lo tercero es ya contar la **premisa**: esta es la historia de una mujer que se enamora del hombre que la ha maltratado durante años. Acabamos de utilizar la premisa de nuestro guion a modo de *logline*, con claridad y concisión.

Lo cuarto es **contar la historia**, pero tengamos claro que no vamos a utilizar más de cinco minutos en contarla. Vamos a contar los cinco puntos fundamentales de la trama principal de mi guion para contar la historia.

Lo quinto sería decir a nuestra audiencia lo que se suele llamar «**los nunca**»: Nunca antes se ha hecho una película sobre..., nunca antes se ha abordado desde...

Y por último y sexto punto: **a quiénes quieres llegar** con esta historia. Si es una película para todos los públicos o solo para adultos, en qué lengua, etc.

Llegados a este punto pongámonos a escribir nuestro guion. Pero, ¿en qué formato se escribe un guion?

Formato

Lo normal es creer que, como en casi todo en la vida, cada maestrillo tiene su librillo. Pues no. En el caso del guion cinematográfico o de series de ficción para televisión, todos los guionistas utilizamos un formato de escritura que nos une y facilita la tarea de lectura a quienes leen, pero, sobre todo, a quienes tienen que encargarse de la producción del mismo. Esta y no otra es la finalidad de un formato uniforme para escribir. Normalmente se entiende que una página ocupada en su 50% por el diálogo y el otro 50% por la acción, será una página de guion cuya duración girará en torno al minuto de película rodada: **1 página = 1 minuto**.

Esto varía si toda la página está destinada a la descripción de acciones trepidantes o, por el contrario, muy pasivas; o líneas de diálogo de uno o de más personajes.

El diálogo habitualmente se escribe en una columna centrada en la página que ocupe, como mucho, la mitad del ancho de la misma. Nunca el diálogo tendrá el mismo ancho de página que la acción. Las secuencias se identifican por ser escritas en mayúsculas o ir subrayadas y numeradas.

El formato habitual es escribir en un tipo de letra Courier o Times de cuerpo 12, a un espaciado de 1,5, sin dar nunca más de un interlineado entre línea y línea, aunque estemos cambiando de secuencia.

Existen diferentes programas y plantillas para guionistas, algunos gratuitos, pero puedes crear tu propia plantilla en Word.

Ejemplo:

SEC 1. EXT. CALLE CASA ANA NOCHE

Juan se sube al coche y se esconde para no ser visto por Ana, que se acerca.

ANA

(Al teléfono)

...sí, sí, quedé con Juan, pero no se ha presentado,
así que me voy que llego tarde....
Nos vemos. Ciao (cuelga).

Ana guarda el teléfono en su bolso y busca la llave que no encuentra. Se desespera. Ve al fondo de la calle que un taxi se acerca. Alza la mano llamando la atención del taxista a la vez que sale a la calzada. El taxi se detiene y Ana sube. El taxi se pierde calle arriba.

SEC 2 INT.EXT. COCHE ANA NOCHE

Juan, con cuidado, se levanta en la parte de atrás del coche y busca algo en la guantera y en el suelo. Encuentra un pendrive. Se alegra. Es lo que buscaba. Sale del coche.

Como veis, en el encabezamiento de la secuencia en que Juan está dentro del coche he escrito “Int. Ext”. Esto significa que el equipo de producción tiene que iluminar y preparar la calle que se verá desde el interior del coche, a través de las ventanas.

Sinopsis, argumento, escaleta y tratamiento

La estructura también es creativa

Al empezar a contar nuestra historia la concebimos como un universo en sí misma y escogemos un procedimiento narrativo para contarla. Ese procedimiento es la estructura interna que la misma historia nos dicta para ser contada. pero debemos cuestionarnos si ese camino elegido de manera inconsciente es el mejor para nuestro guion.

Cuando empezamos a organizar de manera inconsciente la forma de contar nuestra historia estamos construyendo una arquitectura. Debemos entonces pararnos a pensar cuál es la tensión dramática más importante y dónde y cómo la voy a contar, además de decidir cuál es el impulso visual más fuerte, si coincide con esa tensión o no y dónde está.

El criterio dramático que nos impulsa a contar de ese modo y no de otro forma parte de nuestro **estilo** narrativo.

Pero vayamos por partes. ¿Cómo debemos empezar a construir nuestro guion?

1. Sinopsis

La **sinopsis** es un resumen breve de la película que cuenta quién es nuestro protagonista, qué quiere y cómo lo va a conseguir. Sería importante que en la sinopsis también se viera reflejado quién es el antagonista.

Tipos de sinopsis:

- Sinopsis breve (5-10 líneas) de presentación de mi película.
- Sinopsis (Un folio / Una cuartilla).
- Sinopsis argumental (3-8 folios).

2. Argumento

El **argumento** es una sinopsis ampliada que puede llegar a alcanzar 10 o 15 folios. En él ya estará más detallado el lugar donde suceden los hechos, las subtramas o tramas secundarias de la historia, los otros personajes y sus conflictos.

Tanto la sinopsis como el argumento han de ir siempre redactados de manera concisa y visual. Es así como escribimos los guionistas. Para lograr escribir de una manera más visual siempre podemos intentar pensar nuestra historia en imágenes, redactar lo que vemos en la pantalla.

Ejemplo:

Ana conduce hasta la cabaña. Una edificación semiabandonada y escondida entre la vegetación. Curiosamente la puerta no se resiste cuando intenta abrirla, por lo que Ana se pone en estado de alerta.

Y no:

Ana pisa el embrague y gira a la derecha hasta llegar a una cabaña al final del camino. Cuando el coche llega al fondo del camino, echa el freno, saca las llaves y las guarda en su bolso. Con la mano derecha abre la puerta del coche y sale con cautela. Su pisada deja una huella en el camino. Ana da unos pocos pasos con cuidado hacia la cabaña e intenta abrir la puerta con las dos manos.

¿Qué conclusiones extraemos de ambas maneras de redactar? La segunda es mucho más extensa y termina aletargando al lector/espectador. Realmente debemos pormenorizar el detalle de las acciones únicamente si son del todo imprescindibles para entender la situación.

3. Escaleta

Entendemos por **escaleta** la lista de situaciones de nuestro guion. Cada punto debe ser una breve descripción de lo que sucede en una secuencia del guion o en un grupo de ellas agrupadas por la acción a llevar a cabo.

Los guionistas solemos realizar diferentes tipos de escaletas dependiendo del momento del trabajo. Escaletamos películas que vemos cuando necesitamos analizarla. Hacemos la escaleta de construcción de nuestro guion previa a la escritura del mismo. Pero también a menudo realizamos una escaleta después de haber escrito el guion para ver cómo funciona. A esta última podemos llamarla también *Out Line*. Es una escaleta en acción. Más concisa aún, contando sólo las acciones desde el punto de vista del protagonista.

La escaleta de construcción de nuestro guion es la herramienta más importante previa a la escritura del guion. Nos permite *ver* la película entera para poder comprobar si el guion funciona o no. Corregimos la escaleta todas las veces que haga falta, hasta que estemos convencidos de que funciona, y de que esa es la película que queremos hacer. Es mucho más fácil realizar cambios sobre la escaleta que sobre el guion ya escrito, aunque éste también se reescribirá.

A continuación se muestran tres ejemplos de tipos de escaleta:

ESCALETA DE UNA PELÍCULA. (JAWS / TIBURÓN):

1. El jefe Brody sale de casa. «-¡Ten cuidado! -¿En este pueblo?».
2. El coche de Brody por la carretera cruza ante un cartel publicitario del pueblo que se llama «Amity».
3. En la playa, el jefe Brody interroga al chico (testigo).
4. Silbato del policía en la playa: encuentran el cuerpo.
5. En la oficina, el jefe Brody redacta el informe: posible causa de la muerte, «Ataque de tiburón».

ESCALETA PREVIA A UN GUIÓN ORIGINAL:

1. Juan llega a su casa y se encuentra con el cadáver. Llama a la policía, pero cuelga antes de que le respondan. No puede dar su nombre.
2. María llega a casa y Juan esconde el cadáver tras las cortinas del salón. Le pide que vuelva otro día para limpiar. El cartero viene para entregarle una carta certificada. Juan sigue ocultando el cadáver.
3. Juan aprovecha la noche y se cerciora de que los vecinos duermen para sacar el cadáver de casa. No sabe qué hacer con él. Un vecino llega borracho. Se esconde.
4. Ya en la calle un coche de vigilancia pasa y vuelve a esconderse. Decide arrastrar el cadáver hacia el jardín trasero de la casa y lo entierra.

OUT LINE O ESCALETA DE ACCIONES

1. Juan encuentra el cuerpo, no sabe qué hacer.
2. Juan lo oculta ante María.
3. Juan arrastra el cuerpo por la escalera evitando ser visto.
4. Juan entierra el cadáver en el jardín.

Seguir de este modo al protagonista nos permite detectar problemas de guion que habrá que solucionar: por ejemplo, detectaremos si nuestro protagonista es demasiado pasivo o repite muchas veces la misma acción —a no ser que en nuestra película nuestro protagonista realice continuamente la misma acción porque forma parte del tema de la misma—. De este modo puliremos el guion evitando rodar acciones o acontecimientos repetidos, que no aportan nada más y que, irremediablemente, terminarán siendo cortadas en montaje. Por ejemplo, si nuestro personaje Juan, tras el punto 2, tuviera que volver a esconder el cadáver en el salón porque llega otra persona, si esa acción no aporta nada nuevo, sería mejor suprimirla.

La escaleta *out line* nos descubre también si tenemos al protagonista que queremos; si está bien definido por sus acciones.

4. Tratamiento

Se suele entender por **tratamiento** un argumento dividido en puntos o secuencias –unidades de tiempo y lugar–. El tratamiento se acerca más a lo que será el formato de guion. Lo normal es que tenga una extensión mínima de 20 páginas y máxima de 30. Un tratamiento tiene alrededor de 80 puntos. No todos los puntos de tratamiento han de ser una secuencia de guion; pueden ser perfectamente un grupo de ellas. Y muchas veces nos encontraremos con que nos solicitan un tratamiento o escaleta argumental.

En Europa, solemos entender por secuencia «unidad de tiempo y lugar», dejamos la denominación de escena para el teatro. Pero en todo el continente americano –norte, centro y sur– se refieren a escena como unidad de tiempo y lugar y a secuencia como grupo de escenas que recogen una misma unidad temática de acción. Es decir, por ejemplo, la secuencia en que un personaje se deshace de un cadáver podría contener varias escenas: cuando lo saca de la casa, cuando lo baja por las escaleras, cuando lo entierra en el jardín. Todas estas situaciones forman parte de una misma unidad temática de acción: el personaje se deshace del cadáver.

Otras herramientas a tener en cuenta

5. Punto de giro o Plot Point

El **punto de giro** es un momento de cambio en la historia de nuestro personaje. Un salto hacia delante en la película. Son aquellas decisiones que toma el protagonista –y nadie más que él– y que ayudan a que la acción de la película avance. Son puntos de no retorno. El protagonista ha tomado una decisión y no tiene vuelta atrás. Por ejemplo, en *Te doy mis ojos*: cuando Pilar decide volver con Antonio y aparece en la boda de su hermana Ana con él. Acaba de dar un paso importantísimo hacia adelante y no tendrá vuelta atrás. Esa decisión provoca reacciones en todos los personajes importantes.

Suele decirse que las películas tienen dos puntos de giro, uno al finalizar el primer acto y otro en el clímax. Pero hay que indicar aquí que para que un guion se desarrolle activamente y no pasivamente –esto dependerá de la película que queramos escribir y ver–, es necesario construir más de dos puntos de giro. Estos dos han de ser

los más álgidos e importantes de la historia, pero puede haber dos o tres más que se colocarían en el detonante y al final del nudo. ¿Dónde están el detonante y el nudo? Se explica más adelante.

6. Subtexto

El **subtexto** es el arte de exteriorizar lo interno. Para construir el subtexto tenemos que trabajar la parte más emocional del personaje, aquello que el guionista tiene que ser capaz de contar en acciones o entre líneas de diálogo. El personaje no debería verbalizarlo directamente. Un ejemplo es la secuencia de la película *Departed* (Infiltrados) –dirigida por Martin Scorsese y escrita por William Monahan sobre un remake de Alan Mak, Felix Chong– en que Jack Nicholson le entrega un regalo de graduación a Matt Damon y el diálogo es: «*School's out. No more teachers, no more books*» (Fuera escuela. No más profesores, no más libros). Y cuando Matt Damon abre el regalo se encuentra con una pistola. Lo que está ocurriendo en realidad es que le está dando la bienvenida a sus filas como hombre infiltrado en la policía de Massachussets. Pero no le dice: se acabó la academia, ahora ya eres uno de los nuestros. A trabajar. Porque éste sería un diálogo, si no malo, al menos sí explícito.

7. Antagonista

El **antagonista** es quien impide al protagonista conseguir su objetivo. En todos los guiones debería haber un antagonista externo y otro interno: el externo es un personaje, muy importante en la película, que luchará contra nuestro protagonista para intentar impedir que triunfe; el interno es un engranaje que funciona desde el interior del protagonista y que le obstaculiza en la carrera por conseguir lo que quiere. Por ejemplo, en *Jaws* (*Tiburón*), el antagonista externo es sin ninguna duda el tiburón. Y el interno es el miedo del Jefe Brody al mar. Tendrá primero que vencer su miedo interno para poder luchar contra el externo. Pero también en esta película la trama secundaria, la de la codicia, la de los magnates del pueblo que no quieren cerrar las playas para no perder dinero, tiene su propio antagonista externo, que efectivamente es el tiburón, y el antagonista interno, que es el miedo a perder sus negocios.

Ahora que hemos hablado de las tramas, es importante señalar que el tema –de lo que habla mi guion– mueve las tramas secundarias o subtramas y la premisa –aquello que le ocurre a nuestro protagonista y que impulsa la acción– mueve la trama principal.

Y ya que estamos hablando de tramas, pasemos a hablar de la estructura del guion.

Estructura: las partes de un todo

Gracias a la **escaleta** podemos ver qué ocurre en las secuencias fundamentales, cómo transcurren y cómo cambian o se desarrollan. La manera de trabajar nuestra escaleta no es exactamente a través de las situaciones que se nos van ocurriendo de una manera más o menos arbitraria. Esas situaciones deben organizarse en una estructura que obedezca a tres partes, cinco u ocho. La estructura narrativa más común es la que se construye sobre los tres actos: Planteamiento o Presentación, Nudo o Problemas y Desenlace y/o Resolución. Pero el cine, como arte visual vivo, ha ido evolucionando, y muchas películas muestran estructuras que se dividen en más de tres actos. Suelen ser comedias o thrillers que necesitan mayor ritmo. Sin embargo, cualquier analista hábil podría siempre dividir cualquier película en tres actos, aunque sus guionistas la hayan construido en cinco u ocho.

Aquí vais a encontrar una guía de las partes de ese todo que llamamos guion y que podréis dividir en tres o cinco actos, pero esos actos siempre deberían estar constituidos por estos momentos:

Arranque: Es una situación muy poderosa que debe crear una gran impresión en el espectador o, al menos, asentar el tono de tu historia. Gracias a este momento enganchemos al espectador. Pero muchas películas se inician sin arranque.

Jaws (Tiburón) es un claro ejemplo de película con situación de arranque: una chica se baña en la playa durante la noche y es atacada por algo que la acecha bajo las aguas. La chica desaparece. La película iraní *A separation (Nader y Simin, una separación)* también tiene situación de arranque: una pareja expone a cámara los motivos de su divorcio y discute por la custodia de la hija. Están ante un juez que pone en duda los requerimientos de la esposa para querer educar a su hija fuera de Irán. En *Te doy mis ojos* el arranque es una mujer que huye asustada de su casa con su hijo en medio de la noche. No se ha dado cuenta de que va en zapatillas.

Una película sin arranque es *Hannah and her Sisters* (*Hannah y sus hermanas*), escrita y dirigida por Woody Allen. La película inicia cuando la historia ya ha comenzado. Un grupo de amigos y familiares comen en un festejo y ya ahí nos cuentan la atracción del protagonista por su cuñada, Hannah.

Detonante: Es en realidad el primer punto de giro del guion. Como su nombre indica es una situación que detona algo inesperado para el protagonista y que alterará su equilibrio. Hay películas que inician detonadas, que prescinden del arranque y comienzan con el detonante. ¿Cómo diferenciar detonante de arranque? El arranque puede ser una situación externa a la vida del protagonista. El detonante le tiene que estar sucediendo directamente a él. En *Hannah and her Sisters* la película comienza justamente detonada porque ya en la primera secuencia nos sorprende Woody Allen con el problema que detona la acción de toda la película.

Dudas del personaje: Es una situación y grupo de ellas que humanizan a nuestro protagonista, la audiencia se reconoce en él, empatiza con él, porque se muestran las debilidades del personaje. En *Tè doy mis ojos*, Pilar no sabe si citarse de nuevo o no con Antonio, al final accede y lo hace a escondidas. En *Jaws*, los poderes fácticos del pueblo convencen a Brody de que no es un tiburón el causante de la muerte de la chica. Brody accede a no cerrar las playas con la sospecha de que le están engañando.

Cuestión Principal: Es la secuencia o grupo de secuencias en que el personaje es puesto a prueba a un alto nivel y ahora sí tiene que decidir si cruzar o no, si seguir adelante o no y no tendrá vuelta atrás. Este es el primer gran punto de giro de nuestro guion. Nuestro personaje acaba de empezar a cambiar. Cuando la película finalice, el protagonista ya no será igual a como empezó, su camino de lucha o búsqueda le habrá hecho aprender muchas cosas y cambiar como persona. Es el final del Primer Acto.

Nudo: Grupo de situaciones problemáticas en las que nuestro personaje se ha metido. Tendrá que luchar por salir de ellas indemne. Pero cuando parece que lo está consiguiendo pasamos a:

Crisis: Podemos definir la crisis como esas situaciones que, como en la vida misma, cuando van mal, suelen ponerse peor. Y al final de la crisis la historia se precipita hacia el clímax.

Clímax: Es el momento de la lucha definitiva. Del todo o nada. Este es el siguiente gran punto de giro de la película después de la cuestión principal.

Desenlace: No todas las películas tienen desenlace. Dependiendo del ritmo, muchas de ellas se resuelven tras el clímax.

Resolución: El protagonista, una vez solucionado el problema o conseguido el objetivo, se relaja y/o vuelve al hogar o al estado de confort.

EJERCICIO

1. ¿Cuáles son los cinco momentos fundamentales de tu historia? (Ordénalos colocándolos en el minuto que crees que ocupan dentro de tu película)
2. ¿A qué momento de la estructura que te hemos presentado pertenecen? ¿Al detonante? ¿A la crisis? ¿Al clímax?
3. Completa el resto de los puntos de la estructura con tu historia.

Personajes

1. El personaje emocional

Cuando definimos un personaje lo que menos importa es su color de pelo, sus ojos o su altura: lo más importante es saber qué quiere y qué le falta o necesita. Una vez resueltas ambas cuestiones, podemos comenzar a individualizarlo. Para ello, lo caracterizamos y lo dotamos de una personalidad que nos recuerde siempre a ese personaje y a ningún otro.

El **carácter** de mis propios personajes es la manera que adopta al caminar, moverse o hablar. Por ejemplo, entendemos que un soldado camina erguido, pero ¿qué ocurriría si nuestro soldado es un herido de guerra y ha perdido en la misma a su mejor amigo? Cuando regresa a su pueblo: ¿nos parece que caminará igual de erguido que el día que se fue? ¿O quizá tendrá que caminar ocultando el dolor físico y el psíquico? Quizá camine erguido aún, pero sin duda su mirada ya no será la mirada de un joven que quiere comerse el mundo, porque el mundo se lo ha comido a él.

¿Y un aristócrata? Siempre pensamos que los aristócratas caminan mirando por el encima del hombro. Esto es un cliché. Pero vamos a imaginar que es verdad. ¿Qué ocurre si acaba de asesinar a su contable y emparedarlo en la pared? ¿Cómo caminaría ahora? Probablemente su altanería se habrá convertido en intranquilidad, desconfianza, temerá que le sigan por la calle. Caminará guardando sus espaldas disimuladamente.

Construyendo la **personalidad** de los personajes:

Lo que para Robert McKee, en su libro El Guion, son **los tres mundos** del personaje:

- Personal: sus ideas, pensamientos
- Familiar: padres, hermanos, amigos
- Social: vecinos, entorno, ciudad, religión, ideología

La psicología transaccional lo resuelve hablando de **los tres yoes**.

Hablemos de esto. Todas las personas tenemos tres yoes:

- yo niño: emocional (caprichoso, impulsivo)
- yo padre: juez (esto no se hace, esto no se dice)
- yo adulto: ético (responsabilidad con el entorno)

Si tuviéramos en cuenta estos tres yoes para construir a nuestros personajes tendríamos que preguntarnos cómo reacciona nuestro personaje en determinadas situaciones y dependiendo de esa reacción podríamos averiguar si es niño, juez o adulto. Por lo general, las personas sanas psicológicamente hablando alternamos estos tres yoes dependiendo de la situación a la que nos enfrentamos. Únicamente aquellas personas que sufren alguna patología psicológica carecen de un yo. Los asesinos, por ejemplo, carecen del yo adulto, el ético, porque carecen de empatía hacia el otro. Tanto si construimos nuestros personajes utilizando los tres yoes como los tres mundos de McKee, las características se solapan y están presentes en la personalidad de los personajes.

EJERCICIO:

1. Ver al personaje del Jefe Brody en *Jaws* (Tiburón) y describir el tipo de personaje que es. ¿Qué yoes tiene y de cuáles carece, si es que carece de alguno?
2. Ver el personaje de Antonio en *Te doy mis ojos* e identifica qué yoes tiene en qué situaciones y de cuáles carece, si es que carece de alguno.

EJERCICIO:

1. Describe al personaje de tu historia. (más por sus acciones y gustos que por su aspecto físico)
2. Describe, según tú lo ves, a Superman en unas líneas y a Caperucita Roja en otras. (No más de dos líneas)
3. Siguiendo tus propios parámetros en la descripción anterior, cómo describiría a estos dos héroes tu personaje. (en este ejercicio intentamos que tu personaje no seas tú mismo)

EJERCICIO:

Ver de la película *Nine Lives/Nueve Vidas*, de Rodrigo García, el capítulo de Sandra y describir: Sandra es el tipo de personaje que....(continúalo)

Ver la película *Map of the Sounds of Tokio/Mapa de los sonidos de Tokio*, de Isabel Coixet y describir: Rinko Kikuchi es el tipo de personaje que... (continúalo)

Imaginemos ahora que nuestro personaje es un paciente que acude al médico. E imaginemos que tenemos los cinco tipos de pacientes que te presentamos a continuación¹. Según esta pequeña lista, mi personaje podría ser:

- Paciente emocional: tiende a llorar o disgustarse cuando no se siente bien.
- Paciente sabelotodo: acude al médico habiéndose informado de su dolencia.

¹ De acuerdo con Los tipos de pacientes de El Defensor del Paciente de la Comunidad de Madrid

- Paciente tímido: teme parecer estúpido con sus preguntas.
- Paciente divagante: nunca sabe por dónde empezar.
- Paciente para quien el médico es dios: el médico puede hacer milagros.

EJERCICIO:

1. ¿Qué tipo de paciente sería Sandra, el personaje de Nueve Vidas? ¿Por qué?
2. Escribe la secuencia en que tu personaje visita al médico siguiendo las pautas del paciente que crees que es.

Como ves, a través de estos ejercicios, procuramos que manejes varios tipos de personajes a la vez que construyes el tuyo para que aprendas a trabajar con un mayor número de posibilidades de modo que ejercites la construcción de un personaje que se aleje de ti, de tu carácter y personalidad.

2. El personaje amotinado

El motín es un deseo cercenado que provoca **ansiedad**. De alguna manera cuando le arrebatamos algo al personaje le generamos la ruptura de su monotonía.

Cuando un bebé llora se le da de comer. Eso genera una cadena de peticiones y respuestas inmediatas que le da seguridad y así el bebé crece como un humano seguro de sí mismo. Cuando esa cadena se rompe, el bebé llora. Si esa cadena se rompe a menudo, el bebé adquiere inseguridad porque no sabe a qué atenerse ni qué respuesta va a recibir exactamente cuando llora. El llanto es una manera de motín.

Luego: ¿qué le falta o quiere o necesita nuestro personaje?, ¿qué le vamos a arrebatarse para que se amotine, para que luche por recuperarlo? Pero más importante que la lucha en sí, es organizar cómo va a ser esa lucha.

Según Robert McKee el camino más correcto para la construcción de nuestro personaje es ser capaz de responder a estas tres preguntas:

- Qué quiere
- Quién o qué se lo impide
- Cómo lo consigue

Se recomienda que al responder a la segunda de las preguntas: ¿quién o qué se lo impide? Os alejéis de la respuesta: el miedo a sí mismo. ¿Por qué? Porque se os está preguntando por el antagonista, por las fuerzas externas e internas contra las que tendrá que luchar vuestro personaje. Necesitamos crear personajes con dos antagonista, uno externo, que moverá la acción de la trama principal y otro interno, que sí podría ser el miedo a sí mismo, que moverá la trama secundaria. La trama en la que se alberga el tema de la película. Las películas que carecen de antagonista externo suelen ser películas estupendas y terriblemente difíciles de construir (véase *Persona* de Ingmar Bergman, o *De rouille et d'os* (De óxido y hueso), de Jacques Audiard) que yo no recomiendo como primera escritura de un guion.

EJERCICIO:

Ver en *Nine Lives* (Nueve Vidas) el capítulo de Diana.

¿Cuál es el sentimiento impulsor de este personaje?

¿Cuál es el sentimiento impulsor que mueve a tu personaje?

Por ejemplo: el sentimiento impulsor del personaje de Antonio en *Te doy mis ojos* es recuperar a Pilar. El sentimiento impulsor de Pilar es huir del hombre que la maltrata.

3. La necesidad de un gran antagonista

La técnica del motín nos sirve para crear y reforzar a nuestro antagonista.

Consejos para la creación de un buen antagonista:

- quererlo tanto como al protagonista
- crear un antagonista más inteligente que nosotros mismos
- dotarlo de alguna debilidad para humanizarlo: conseguir que incluso el público llegue a quererlo, a entenderlo

El Arte de dialogar

1. Introducción al diálogo

Propongo que viajemos a las cavernas, que vayamos hasta el inicio mismo del Homo sapiens sapiens. Al inicio de sus primeros intentos de comunicación entre miembros de un mismo clan. Primero fueron los sonidos, luego esos sonidos comenzaron a articularse en palabras que hacían referencia a animales, cosas, personas, sustantivos todas ellas. Después vino la necesidad de articular las acciones y los movimientos y comenzaron los verbos. Más tarde la necesidad de determinar, y así se dio lugar al comienzo de los artículos, los pronombres, las preposiciones. Toda esta introducción imaginada y no real, nos sirve para valorar las palabras que utilizamos al escribir los diálogos y a darnos cuenta de la cantidad de significado que alberga cada palabra, incluidas las más insignificantes.

Por ejemplo: Un árbol / El árbol. Un/El: tienen diferente significado pues «un» es indeterminado y «el», es artículo determinado.

Lo que se intenta subrayar es la cantidad de ruido que introducimos en las cabezas ajenas al dialogar. La cantidad de **entropía**. Al dialogar tenemos que ser capaces de hallar el significado exacto de lo que queremos decir, y de ahí escoger el núcleo de ese mensaje y cuidarlo como si fuera un tesoro. Articulándolo de la mejor manera posible, quitándole, como el barro que se adhiere a los tubérculos, todas aquellas palabras que se quedan solapadas y que sin ser conscientes le atribuyen un significado adicional y soterrado.

2. Respetar el diálogo

¿Cuál sería la definición más apropiada de diálogo? ¿Comunicación? ¿Expresión de sentimientos? Pero el diálogo a veces es silencio (Ejemplo: *Into de Wild* (Hacia rutas salvajes), de Sean Penn) El diálogo no es solo hablar con claridad, si no también dejarle espacio al silencio. Pero además de silencio, el diálogo también es acción. Esto ocurre cuando el verdadero significado de la acción está oculto en el subtexto del diálogo que escribimos (Ejemplo: *El laberinto del Fauno*: secuencia en el que el doctor le dice al capitán: «obedecer por obedecer, eso solo lo hace gente como usted, capitán.» Porque sabemos que acaba de firmar su sentencia de muerte al decir esto). Estos son diálogos que hacen que la acción progrese. Habrá una acción como consecuencia de ese diálogo. Pero además de todo esto tenemos que tener en cuenta que nunca se dialoga como se habla

(excepto en el *cinema verité*) ¿Y esto por qué? Porque el diálogo cotidiano tiene tendencia a repetir palabras y nexos.

EJERCICIO

«Es muy triste sufrir el estigma de que solo me importan las fiestas. En los últimos años me he dedicado a estudiar.»

Estructurar como un diálogo esta frase que recogió la prensa sobre una entrevista a una famosa y rica heredera, y convertirla en una secuencia: La chica y el abuelo desayunan, el abuelo tras leer la prensa quiere desheredarla.

El diálogo es la consecuencia de lo que se ha escrito previamente en la escaleta o en el tratamiento. No tiene que satisfacer al autor si no ayudar al personaje a manifestarse. No le escribimos diálogos a nuestros personajes si no que los oímos hablar. Hablan nuestros personajes, y no nosotros.

El diálogo tiene dos propósitos fundamentales.

1. Revelar algo nuevo sobre el personaje
2. Hacer avanzar la acción: conseguir que avance el conflicto/objetivo hacia la crisis/clímax

Ejemplo: El Laberinto del Fauno:

VIDAL: Que le quede claro...(pausa) Si tiene que escoger: salve al niño.

DOCTOR: Por el momento no hay necesidad de...

VIDAL (interrumpe): Pero si la hubiera, que quede claro desde ahora. (pausa) Ese niño llevará mi nombre y el nombre de mi padre. Sávelo a él.

Cada personaje tiene su particular manera de expresarse: acento, vocabulario, slang, entonación. El diálogo cuenta tanto en un guion como la acción.

En el diálogo se pueden distinguir dos niveles de expresión que caracterizan al personaje:

Idiolecto: conjunto de rasgos propios de la forma de expresarse de un individuo

Dialecto: sistema lingüístico derivado de otro del cual extrae un tronco común y no llega a tener la categoría de lengua²

3. Las tres reglas del buen dialoguista

I. Dialogar en contra de las palabras vacías que generan ruido

Ejemplo: El Laberinto del Fauno:

VIDAL

Mercedes, la llave. A partir de hoy, la llevo yo.

MERCEDES

Sí, señor.

VIDAL

¿Es la única copia?

MERCEDES

Sí, señor.

Guillermo del Toro no ha escrito:

VIDAL: Mercedes hágame el favor. ¿Tiene la llave encima? Pues démela que a partir de ahora quiero controlarla yo.

MERCEDES: Señor, ¿a qué llave se refiere? ¿a esta? Ahora mismo, señor.

¿Y por qué no lo ha escrito así? Porque tiene que ver con el carácter y la relación que tienen estos dos personajes entre sí. Es una relación de jefe a criada, una relación de desconfianza. Una relación en que cada uno de ellos sospecha del otro, guardan un odio escondido - Mercedes hacia el Capitán -, y un deseo muy muy controlado - el Capitán hacia Mercedes -. Por lo que su manera de hablar será tremendamente cautelosa para que su diálogo no les delate.

II. Controlar la verborrea

Woody Allen es un director y guionista que escribe diálogos verborreicos, pero llenos de acción. Pero ante todo, tengamos clara una cosa: nosotros no somos Woody Allen.

² Definiciones extraídas del Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española

III. Crear diálogos que aporten fuerza a la historia de mi personaje, que ayuden al actor a interpretar su papel creando un personaje verosímil.

Un diálogo lleno de ruido es aquel que no le da importancia al contenido. Luego la mejor manera de salvar este escollo es pensar que ese diálogo será interpretado. Verlo/oírlo, en nuestra imaginación, en boca de algún actor que imaginemos.

4. Tipos de diálogos

- *Diálogo en acción:* Hablar es hacer. Muchos diálogos deben marcar un objetivo.
- *Diálogos empáticos:* son diálogos que infunden en el espectador un sentimiento compartido, que empatizan con la audiencia.
- *Diálogos orgánicos:* diálogos que tienen armonía, consonancia con lo que proponen.

Ejemplo:

Si en la película *Hannah and her Sisters* de Woody Allen, cuando el off del personaje dice que cuando Hannah pasó ante él hace un instante estuvo a punto de desmayarse, si en la acción que vemos no ocurriera esto o alguna acción semejante, el diálogo no sería orgánico.

Un diálogo mal escrito lo permite todo, por eso, porque está mal escrito.

- *Diálogos con subtexto:* ¿Cómo podemos exteriorizar lo interno a través del diálogo? No siendo explícitos para que el actor pueda interpretar y busca el contenido interno del diálogo.

Ejemplo:

Un anciano entra en un bar: Qué hay, Jonás?, le dice a otro que sentado en una mesa, mira por la ventana. – Aquí, esperando a la guadaña.

Lo que nos cuenta esta secuencia no está subrayado en el diálogo, no es explícito, pero es perfectamente comprensible para el público que además al entender el sentimiento del personaje cree que está participando en la película.

El subtexto nos ayuda a entender algo más que lo obvio: ¿qué saben los otros personajes sobre mi personaje para que entiendan o no su subtexto? ¿qué le contamos al espectador que los otros personajes no sepan?

- *Diálogo falso:* Cuando un actor miente a otro y el espectador lo sabe, se le ha revelado algo interior, una verdad del personaje, en este caso, su falsedad. Este uso de lo que sucede entre personajes, más allá de lo que se muestra en la superficie, es también subtexto.

Ejemplo:

En *Té doy mis ojos* cuando Ana le pregunta a Pilar qué acompañante llevará a la boda y Pilar responde que no hay ningún acompañante. El espectador sabe que está citándose a escondidas con Antonio. Sabe que está mintiendo. Tiene una información de la que carece Ana.

EJERCICIO:

Escribir el diálogo de una secuencia en que un personaje le miente a otro y el espectador lo sabe.

El buen guionista ha de saber escribir, redactar de manera concisa y visual. Utilizando el impulso visual y el emocional en su manera de narrar. Y, sobre todo, nunca debe olvidar que está escribiendo obras dramáticas para ser vistas y escuchadas y que sin conflicto no hay drama.

2

La
producción

Luis Gutiérrez

La producción de una película comienza en el momento que se decide llevar a la pantalla un guion o, si todavía no existe el guion, cuando se decide encargar su escritura a partir de una idea previa o de una obra existente para su posterior filmación. Si el impulsor inicial del proyecto es el autor del guion, o el futuro director del mismo, habrán de buscar un productor o, en su defecto, constituirse ellos mismos en productores y asumir las funciones.

Estas funciones consisten, en una primera fase, en diseñar y desarrollar el proyecto, estableciendo la escala de la producción, contratar al director, si no estuviera desde el principio y, de acuerdo con el mismo, elegir el reparto protagonista, gestionando su contratación. A partir de estos elementos iniciales (derechos del argumento o de la obra original, guion, director y protagonistas) el productor comenzará a buscar la financiación necesaria para poder llevarlo a término.

Posteriormente, a lo largo de todo el proceso de producción, controlará y hará un seguimiento del rodaje y la postproducción, hasta la obtención de la copia definitiva. Finalmente hará las gestiones necesarias para su distribución en salas y su comercialización a través las diferentes ventanas de exhibición.

Se puede dividir el proceso de producción en cuatro fases:

- Desarrollo
- Preparación
- Rodaje
- Postproducción

Desarrollo

Una vez tengamos el guion, deberemos analizar su contenido, para decidir el tipo de producción que vamos a poner en marcha y lo que implica en cuanto a financiación, logística, posibilidades comerciales, etc.

Este análisis nos ayudará a establecer en qué rango de película nos estamos moviendo. Según nuestras expectativas de financiación y posterior distribución, debemos establecer la escala de nuestro proyecto: las posibilidades de financiación y difusión de cualquier película pueden variar mucho según quién la dirija, o según quienes sean sus protagonistas. También, lógicamente, variarán sus costes.

Por ello, es habitual hablar del presupuesto «above» y «below de line» utilizando los términos ingleses. Normalmente, se consideran costes «above the line» los salarios del director, el productor, el guionista y los actores protagonistas, así como los gastos asociados.

En esta primera fase, debemos realizar o encargar al futuro director de producción un presupuesto y un plan de trabajo que nos sirvan para la negociación con los posibles socios coproductores, inversores o instituciones: para cualquier negociación será preciso acompañar el guion de la documentación que explique qué tipo de proyecto queremos hacer, normalmente una memoria y un presupuesto.

La financiación

Las principales fuentes de financiación son:

La explotación en salas (la taquilla): Al ser un ingreso que solo llega después de estrenada la película, es una cantidad que habrá que financiar. No es un ingreso seguro, pues depende de múltiples factores.

La venta de los derechos de televisión: Normalmente, por un número de pases en un período de tiempo. Aunque a lo largo de la vida de una película puede ser programada muchas veces en diferentes televisiones, el valor de dichos pases disminuye mucho después de sus primeras emisiones.

La coproducción internacional: Nos permite obtener recursos de otros países, al tiempo que abrimos las posibilidades de distribución de nuestra película. En general, obliga a contar con actores y técnicos del país coproductor y, frecuentemente, a realizar una parte del rodaje o de la postproducción en dicho país (o países). Esto es importante de subrayar porque puede suponer unos gastos añadidos en el presupuesto, de viajes, hoteles, etc., además de unos días de desplazamiento que hay que contemplar. Normalmente, cada coproductor se reserva la explotación en su país, y se negocian los derechos en el resto del mundo (se pueden establecer porcentajes para cada coproductor sobre el total de las ventas o distribuir por «territorios», de manera que cada coproductor ostentará todos los derechos en aquellos territorios que le correspondan).

Las ayudas institucionales: Sean locales, estatales o supraestatales. No todos los países tienen esquemas de ayuda a la cinematografía. Existen fondos internacionales, como Ibermedia o Eurimages, destinados a la financiación de coproducciones internacionales en las que intervienen productoras de los países que forman parte de los fondos respectivos (iberoamericanas en el primer caso y europeas - principalmente - en el segundo). Ambos fondos son compatibles, es decir, una película puede acogerse a las ayudas de los dos fondos, siempre que cumpla simultáneamente las condiciones de ambos.

Los incentivos fiscales: Esquemas de tax-credit existentes en algunos países para fomentar la entrada de inversores no relacionados con la industria audiovisual.

El patrocinio: algunas marcas comerciales participan en algún aspecto de la producción, como el lanzamiento, asociando su imagen a la de la película.

El micromecenazgo o crowdfunding: es la financiación mancomunada por parte de personas que se sienten afines al proyecto. Para llegar al mayor número posible de personas potencialmente interesadas, se utilizan plataformas de financiación colectiva en Internet, por las facilidades que ofrecen para difundir el proyecto y su bajo costo.

Las iniciativas de algunos festivales: (p.e. «Cine en Construcción», colaboración conjunta del Festival de San Sebastián y Cinélatino, Rencontres de Toulouse, apoya la producción de cine latinoamericano mediante ayudas para la finalización de películas en fase de postproducción).

El emplazamiento de producto (product placement): Algunas marcas pagan por la aparición de sus productos en los decorados o integrados en la acción de una o varias secuencias. En otros casos ceden productos o servicios necesarios para la producción. Se suelen fijar los tiempos que ha de verse el producto y el número de apariciones mediante contrato.

En muchos casos, la búsqueda de financiación continúa durante la preparación de la película. Lo aconsejable es no contar a priori con fuentes de financiación no confirmadas a la hora de establecer nuestro plan de rodaje y presupuesto, por el riesgo que ello conlleva.

Una vez que tenemos la financiación, o al menos las gestiones para su consecución están encaminadas, damos comienzo a la preparación propiamente dicha.

La preparación

Al comienzo de la preparación se incorpora la figura del director de producción, que habrá de trabajar con el productor según las líneas maestras trazadas por este. Algunas de las funciones entre ambas figuras pueden llegar a solaparse.

La tarea del director de producción, como la de todos los jefes de equipo, comienza con una lectura exhaustiva del guion. A continuación, es necesario reunirse con el director para saber de qué forma piensa rodar y ver en detalle las necesidades, tanto generales del rodaje como específicas de cada secuencia. Estas reuniones se llevarán posteriormente a cabo con todos los jefes de equipo, a medida que se vayan incorporando al proyecto.

Es normal que, a medida que la preparación avanza y se vayan concretando los datos, cambie el enfoque algunas secuencias, surgiendo nuevas necesidades (p.e. una vez que tenemos la localización de una secuencia, su geografía puede condicionar la forma de rodarla, o los elementos necesarios para el rodaje).

En esta primera fase, junto con el director y el director de fotografía, se habrán de tomar las decisiones referentes al soporte de grabación y el formato de la película. En ello influirán consideraciones estéticas, pero también presupuestarias y logísticas.

Documentos de trabajo:

Como herramientas básicas de trabajo, el director de producción elabora los siguientes documentos de trabajo:

Desglose:

A partir de la lectura y de las reuniones previas el director de producción debe realizar un desglose de necesidades, que es básicamente una base de datos, en la que cada secuencia sería un registro.

Normalmente, cada hoja del desglose incluye una serie de campos, que pueden variar según nuestras necesidades, o el tipo de película, aunque algunos son fijos:

- Secuencia
- Página guion
- Interior/Exterior

- Decorado
- Localización
- Efecto (día, noche)
- Medida de la secuencia
- Sinopsis
- Actores:
 - Protagonistas
 - Principales
 - Secundarios
- Figuración
- Especialistas
- Arte
- Atrezzo
- Maquillaje-Peluquería
- Efectos Especiales
- Efectos Visuales
- Vehículos de acción
- Armas
- Semovientes
- Vestuario
- Cámara
- Sonido
- Eléctricos-Maquinistas
- Producción
- Previos
- Notas

Existen paquetes de software específicos para producción audiovisual que pueden ser usados para realizar los desgloses, como el Movie Magic (que también permite hacer planes de trabajo y presupuestos) , aunque también pueden usarse bases de datos como Access o FileMaker, o cualquier otro sistema que nos permita organizar la información.

El desglose del director de producción le servirá de base, junto al plan de trabajo, para elaborar el presupuesto.

Cada jefe de equipo realiza su desglose, más especializado y enfocado a las necesidades de su departamento, salvo el del ayudante de dirección, que ha de contemplar

las necesidades de todos los departamentos para reflejarlas luego en la orden de rodaje diaria.

Plan de trabajo

Es un documento en el que se recogen, por días, las secuencias que está previsto rodar y, de cada una de ellas, el efecto (día o noche), el decorado, los actores que intervienen y, según el tipo de película y modelo de plan, lo que se considere relevante, como la localización, la figuración, los especialistas, los vehículos, etc. El objetivo del plan de trabajo es racionalizar el trabajo y optimizar los elementos de que disponemos, sean estos decorados, actores, técnicos o equipamiento.

Generalmente, el director de producción hace un primer plan sobre el que calcula el presupuesto inicial. Posteriormente, el ayudante de dirección elabora el plan que se va a seguir en el rodaje, teniendo ya en cuenta los condicionantes que se derivan de los datos que se van obteniendo a lo largo de la preparación (la cercanía de unas localizaciones a otras, o las fechas en las que los actores están disponibles, por ejemplo) y la complejidad de la secuencia, según la planificación que el director le ha comunicado.

Para elaborar el plan, debemos decidir el número de días que se va a rodar por semana y el número de horas que se va a rodar diariamente, teniendo en cuenta la normativa laboral y sindical del país donde vamos a rodar, y los pactos a los que hayamos llegado con nuestros técnicos y actores.

Luego, agruparemos las secuencias en función de criterios que varían de una película a otra. Algunos de los más habituales a tener en cuenta son:

- Agrupar las secuencias por localizaciones (para evitar ir más de una vez a una localización).
- Por sesiones de actores.
- Por horas de luz o previsión meteorológica (si nuestro rodaje dura unas cuantas semanas, pueden variar entre el comienzo y el final).

Se suele dar prioridad a los rodajes en exteriores sobre los interiores, intentando reservar estos últimos para el final. Esto nos permite cambiar un rodaje en exteriores por uno en un interior en caso de mal tiempo, algo que no podemos hacer si dejamos los exteriores para ser rodados al final.

Conviene evitar rodar muy pronto las secuencias finales, hasta que hayamos visto parte de las secuencias rodadas, y comprobemos que el tono y la evolución de la película es la que se pretende.

En algunos casos excepcionales, se decide rodar el guion en orden cronológico, desplazándose a las localizaciones tantas veces como aparecen en el guion. Esto se hace por motivos dramáticos, permitiendo a los actores hacer evolucionar su personaje al ritmo de la historia, pero su alto coste lo hace asequible a muy pocas producciones.

Presupuesto

Modelo de presupuesto: Existen muchos modelos o plantillas. En España es usual utilizar el modelo oficial del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Visuales (ICAA), obligatorio para presentar la película a las ayudas oficiales. También es muy habitual el uso de las plantillas de presupuesto del programa Movie Magic. Las productoras pueden tener modelos propios.

A la hora de presupuestar, utilizaremos los datos del plan de rodaje:

- Semanas de rodaje
- Sesiones de actores
- Cantidad total de figuración
- Tiempo ocupación localizaciones

Además, tendremos que reflejar en el presupuesto, las necesidades por departamentos, el transporte, los gastos de desplazamiento, la postproducción, el guion, los seguros, los gastos generales, etc.

En la fase de preparación tendremos que ir actualizando las cantidades del presupuesto a medida que obtengamos más datos de las reuniones con el equipo y de las negociaciones con los proveedores. Como la cantidad total no puede ser mayor que la financiación prevista, habrá que ir ajustando las diferentes partidas, y negociando con el director y los jefes de equipo para establecer los límites en los que nos movemos.

Durante la fase de preparación, se adelantarán todas aquellas tareas que nos permitan afrontar el rodaje con el máximo de necesidades de rodaje previstas y cubiertas.

Aunque cada película tiene necesidades diferentes, podemos hacer una lista no exhaustiva de las principales tareas vinculadas a esta etapa de la producción:

Localizaciones: Es la búsqueda de los lugares, interiores o exteriores naturales, que se adaptan (o pueden ser adaptados mediante alguna transformación), a las necesidades de rodaje y a la estética de cada secuencia.

Los lugares seleccionados, además de adecuarse al guion, han de ofrecer la posibilidad real de rodar (que nos autoricen sus propietarios o responsables), y tienen que encontrarse en el ámbito geográfico de nuestra producción. Localizaciones adecuadas desde el punto de vista creativo pueden tener que ser desechadas si implican nuevos gastos de desplazamiento y hoteles.

Previamente habremos decidido si alguno o algunos de los decorados se construye, sea en estudio sea en un exterior natural. En esta decisión influyen factores tales como facilidad de rodaje (hay planos que no se pueden rodar en decorados naturales), cantidad de secuencias a rodar, criterios económicos, etc.

Casting: Selección de los actores y actrices que van a interpretar los diferentes papeles. Podemos optar por caras conocidas por el público o buscar nuevos actores. Esta segunda opción exige, obviamente, un gran trabajo de búsqueda.

En algunos casos será necesario realizar pruebas con diferentes candidatos, para realizar la elección definitiva.

Contratación e incorporación de los técnicos: El calendario de incorporación de los técnicos tendrá que tener en cuenta el tiempo que necesita cada uno antes de que comience el rodaje para preparar los trabajos propios de su departamento (por ejemplo, si vamos a construir parte de los decorados la incorporación del departamento de arte tendrá que contemplar los tiempos que emplearán en el dibujo de planos y en la construcción).

El director suele tener algunos colaboradores habituales, con los que ha formado equipo en otras ocasiones, o con los que quiere trabajar en el proyecto por considerarlos los más apropiados por sus trabajos anteriores.

En las coproducciones internacionales suele haber la obligación de que participen técnicos (y/o actores) de los países coproductores, para que la película obtenga la nacionalidad en cada uno de los países participantes y pueda acogerse a las ayudas.

Lectura de guion y reuniones por departamentos: En ella el director explica cómo tiene pensado rodar y se ponen en común las necesidades de cada secuencia. Los diferentes equipos coordinan aquellos aspectos que afectan a más de un departamento. Luego los jefes de departamentos organizan a sus equipos y distribuyen las tareas

Contratación de actores: Después del proceso de selección del reparto, o casting, debemos acordar con los representantes las condiciones en las que participarán los actores. La duración de su compromiso se puede establecer por toda la película, por semanas o por sesiones. Del plan de rodaje que hace el ayudante de dirección obtenemos las fechas en las que los necesitamos, y en función de ello decidimos qué es lo más conveniente.

Logística. Contratación de Proveedores: Se establecerán los acuerdos con las diferentes empresas que van a facilitar servicios o medios para la producción de la películas: construcción de decorados, alquiler de escenografía y vestuario, medios técnicos (cámara, sonido, etc.), transporte, equipos de montaje, laboratorios, etc.

Construcción de decorados. A los costes de la construcción hemos de sumar los del alquiler del estudio.

Confección, compra o alquiler de vestuario.

Localizaciones técnicas: Una vez las localizaciones han sido decididas y contratadas, es necesario efectuar una visita en la que queden establecidas las necesidades concretas para el rodaje que va a tener lugar en ella. A esta localización técnica deben asistir el director, el director de fotografía, el de producción, el director artístico, el jefe de sonido, el jefe de eléctricos, el supervisor de efectos -si los hubiera-, y, en definitiva, todos aquellos técnicos implicados en dicho rodaje para los cuales la visita sea necesaria para organizar y prever su trabajo.

Pruebas y ensayos con actores: Se realizan pruebas de maquillaje y vestuario, rodadas o no, para definir la imagen de los personajes y ver el resultado en pantalla. Algunas secuencias se ensayan, hasta alcanzar el resultado deseado.

Previos por ejemplo, fotos de los actores, maquillados y vestidos de su personaje, que hayan de ser utilizadas en el rodaje.

Plan de rodaje: Lo hace el Ayudante de Dirección, teniendo en cuenta todos los datos reunidos durante la preparación: planificación de las secuencias, condicionantes de las localizaciones, fechas de los actores, etc.

Calendario de pagos: Recoge las fechas y las cantidades de los pagos a técnicos, actores, proveedores, etc., según los acuerdos alcanzados con cada uno de ellos. En las negociaciones debemos tener presente el plan de financiación, para ajustar en la medida de lo posible los pagos a las entradas previstas.

El rodaje

El rodaje es, sin duda, la fase de la producción donde intervienen el mayor número de recursos, sean estos personal técnico, actores, o medios técnicos. Por ello, el coste diario es mayor que en otras etapas, lo que hace especialmente importante el cumplimiento del plan previsto y el control del gasto que se realiza.

Las herramientas de que dispone el director de producción para la organización del rodaje y el control de su coste son:

El plan de rodaje definitivo, realizado por el ayudante de dirección a partir del desglose, las reuniones, las localizaciones y la contratación de actores.

El presupuesto definitivo, calculado a partir de plan de rodaje y las contrataciones

El calendario de pagos, hecho en función del presupuesto, el plan de rodaje y las entradas de financiación previstas.

El sistema de control presupuestario que haya implementado a partir del presupuesto y el calendario de pagos. Este control es fundamental para detectar variaciones sobre lo presupuestado. Dado el volumen diario de gasto durante el rodaje, es muy importante tener un reflejo inmediato de lo que sucede a nivel contable.

Durante el rodaje, el equipo de producción tiene a su cargo las tareas de logística e intendencia, proveyendo de las necesidades vinculadas al rodaje y coordinando el funcionamiento de los diferentes equipos fuera del set. Dentro del set, será el ayudante de dirección el encargado de organizar el trabajo.

La orden de rodaje: Diariamente el ayudante de dirección confecciona la orden de rodaje con las secuencias a filmar al día siguiente, la localización o localizaciones donde se va a rodar, las necesidades especificadas por departamentos, los horarios a los que están convocados los actores y los técnicos, y toda aquella información que se considere de utilidad para el rodaje. La orden sigue el plan previamente establecido, y refleja las necesidades del desglose, integrando las variaciones que se hayan podido producir durante los días previos (secuencias inacabadas el día previsto en el plan, por ejemplo). La orden se reparte o envía a todos los implicados en la producción.

A continuación algunos documentos como ejemplos

Tel. Producción **ORDEN DE TRABAJO** N Fecha: ____ / ____ / ____
Tel. Dirección

COMPANIA: DIRECTOR:

TITULO: PRODUCTOR:

..... JORNADA:

LOCALIZACIÓN: LISTOS:

COMIDA:

SEC.	ESCENARIO	TOTAL PÁGS.	ID. ACTOR
------	-----------	-------------	-----------

PERSONAJE	ACTOR	RECOGIDA	MAQ.PEL.VEST	LISTOS
-----------	-------	----------	--------------	--------

SECUNDARIOS	ACTOR	RECOGIDA	MAQ.PEL.VEST	LISTOS
-------------	-------	----------	--------------	--------

FIGURACIÓN	CITACIÓN	MAQ.PEL.VEST	LISTOS
------------	----------	--------------	--------

TOTAL:

NECESIDADES

ATREZO

DECORACIÓN

VESTUARIO

EFFECTOS ESPECIALES

CAMARA

EQUIPO ESPECIAL

PRODUCCIÓN

Ayud. Dirección

Jefe de Producción

Orden de Rodaje

JORNADA	DÍA	FECHA	INE	EXI	DECORADO	SECUENCIAS	CARMEN	LUCÍA	CELIA	JUAN	JULIO	
							1	2	3	4	5	
L			D	D	RESIDENCIA-PUERTA/SALA TV	4 - 30 - 33						
M			D		RESIDENCIA-SALA TV	77 - 101 - 104 - 106						
X			DN		RESIDENCIA-HABIT/COMEDOR	22 - 78 - 45						
J			D		RESIDENCIA-TIENDA ROPA	102 - 10						
V				N	BAR BARRIO-LOCUTORIO	17 - 19 - 20	1	2				
S												
L				D	SALA CASTING- ESPERA -AULA -TEATRO	5 - 6 - 7 - 8 - 9	1					
M			D	D	CALLES - C. CARMEN - SALA GRAB. - REST. LUJO	11 - 13 - 12 - 14 - 16						
X			N		CASA LUCIA - SALON	18		2				
J			N		CASA SARA	15 - 21	1	2				
V				D	AEROPUERTO BARAJAS	109 - 112 - 115						
S												
L			D	D	AEROPUERTO BOGOTA - PLATO TV	24 - 23 - 70	1	2	3			
M			D	D	C. CELIA DORM./COC. - GARAJE	25 - 26 - 28	1	2	3			
X				D	CALLES BOGOTA	29 - 31	1	2	3			
J				D	CASA CELIA	27 - 49 - 51 - 53 - 55	1	2	3			
V			D	D	CARRETERA - COCHE CELIA - VALLA	32 - 34 - 35 - 36 - 37	1	2	3			
S			AT	AT	CARRETERA 4 - COCHE CELIA	38 - 39						
L			AT	AT	BOSQUE JUNTO CARRETERA	40 - 41 - 42	1	2	3			
M			D/AT	D/AT	CARRETERA 5 - 6 - CAMPO FLORES	43 - 44 - 46	1	2	3			
X				D	LOCUTORIO	48 - 50 - 52 - 54 - 56 - 59	1		3			
J				N	COMISARIO - CELDA/ PASILLO	60 - 62 - 61	1		3			5
V				D	CALLE- PARQUE- CINE- AFUERAS	64 - 65 - 66 - 67	1	2	3	4		
S				N	HOTEL LUJO	69				4		
L			D	N	EDIFICIO ABANDONADO - COLINA	58 - 68	1	2	3			
M			D	D	CASA LUCIA- EXT- BARRIO- HABIT.	47 - 57 - 63 - 71	1	2	3			
X			D	D	CASA LUCIA- SALA- BAÑO- PATIO	71A - 72 - 73 - 74 - 75 - 76	1	2	3			
J			D	D	CARRETERA 7-8 - GASOLINERA	79 - 79A - 79B	1	2	3			
V				D	CARRETERA NIEBLA	80 - 81	1	2	3			
S				D	PUEBLO- CARRETERA	82	1	2	3			5
L			AT	AT	PUEBLO - BAR - ACERA	83 - 84 - 85	1	2	3			5
M			N	N	PUEBLO - BAR MODERNO	92	1			4		
X			N	N	PUEBLO - PUB - APARCAMIENTO - PARED	86 - 88 - 89 -90		2	3			
J				D	CIENAGA	87 - 91	1		3			5
V				N	PUEBLO - CALLE- PUERTA CASA JULIO	93 - 94						
S												
L			D	D	PUEBLO - CASA JULIO - BALCON - PUERTA	95 - 96 - 97	1	2	3	4		
M			D	D	PUEBLO - CASA JULIO - DESIERTO	98 - 2 - 3	1	2	3			5
X			D	D	CARRETERA BUS - CALLES	99 - 103 - 105	1	2	3			
J				D	PASO CEBRA - CALLE - APARC. PLAYA	100 - 1 - 107 - 111	1	2	3	4		
V				D	TEATRO - WC- CAMERINO - PLATO	110 - 108 - 135 - 140	1	2	3	4	5	
S				D	TIENDA ROPA	114	1	2	3			
L			D	D	CALLES - ESCAPARATE - PASTELERIA	137- 138 - 139		2	3			5
M			N	N	FIESTA - PUB - BARRA	117 - 118 - 119	1	2	3	4		
X			N	N	FIESTA - PUB - BARRA - TERRAZA	120 - 121 - 122 - 126 - 127	1	2	3	4		
J				N	PLAYA - ORILLA - MAR	123 - 124 - 125 Pte.	1				4	
V				N	PLAYA - ORILLA - MAR	125 Rto.- 128 -129	1	2	3	4		
S												
L			D	D	APARTAMENTO CARMEN	113-116-130-131-132-133-134	1	2	3			5
M			D	D	APARTAMENTO CARMEN - BUS	135-141-142-143	1		3			5
X			D	D	HOSPITAL HABITACION- REST. COMIDA RAPIDA	144-145				4		
J												
V												
S												
							36	32	32	11	10	

PERSONAJES

GLORIA	LIZA	PAQUI	GERMÁN	ANTONIO	TERESA	LOLA	MARTA	NOVIO MARTA	SILVIA	SR. VIGIL	GUARDAESPALDAS 1	GUARDAESPALDAS 2	AURA	CAMIONERO	HUO JULIO	
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
6	7	8	9	10												
6	7	8	9	10		12										GABRIEL
6	7	8	9													PSICOLOGO - CLIENTA 1 Y 2 - VANESA
6																
									15							PADRE CASTING - JOVEN DIRECTOR
																DTR.CASTING-COCIN-HIJA REST.-PADRE REST.-JENIFER-NATALIA MIGUEL
6	7	8	9													AGENTE
										16						
											17	18				
											17	18				JAVI - CHICA JAVI
											17	18				
																MECANICO 1
															21	
															21	MUJER FLETERA - PUTA JOVEN
								15					19			PERIODISTA 1
							13	14								
							13	14								
							13	14								
															20	MECANICO 3
															20	MECANICO 3
											17	18				CHICO PIROPO 1 - 2 - 3
											17	18		20		CHICO PUB
6															21	
											17	18				CHICA BUS -CHICO BUS -HOMBRE BUS - MUJER BUS
6	7	8	9		11				15				19			
6	7	8	9						15				19			JUAN
									15				19			DEPENDIENTE
6	7	8	9		11											
											17	18	19			
9	7	7	7	2	2	1	3	3	5	1	7	7	5	3	3	

Postproducción

Una vez finalizado el rodaje, tenemos ya la imagen de la película fijado sobre un soporte, sea esté fotoquímico o digital, y su sonido.

El coordinador y el calendario de postproducción:

Es cada vez más habitual, dado el grado de complejidad y la cantidad de procesos que confluyen, contratar un coordinador de postproducción, especializado en dichos procesos.

Para organizar la postproducción y para contratar los técnicos y los medios necesarios, el primer paso será elaborar un calendario de los trabajos a realizar, teniendo en cuenta cuales se pueden realizar simultáneamente y cuales necesitan ser acabados antes de iniciar el proceso siguiente. El calendario debe de tener en cuenta los plazos de entrega comprometidos con inversores, coproductores y televisiones. También los objetivos marcados para acudir con la película a determinados festivales.

Desde el punto de vista de la producción, hay que tener en cuenta los siguientes procesos, que deberemos coordinar y contratar:

El montaje de imagen.

Generalmente se realiza con un editor no lineal (como AVID, Final Cut, etc.). El resultado deberá ser consensuado por director y productor

La postproducción de Sonido.

Una vez establecida la imagen definitiva, comienza el montaje de las bandas de sonido.

Por un lado se monta y ecualiza el sonido directo obtenido en rodaje.

Se doblan aquellos planos o secuencias que sea necesario por problemas en la calidad del directo, para lo cual producción habrá de coordinar a los actores que se han de doblar, los dobladores si los hubiera, el responsable de sonido y el estudio. También se graban ambientes de voces que falten para reforzar algunas secuencias.

Posteriormente se graban los efectos sala (foleys) y se montan en la banda de efectos.

Se crean las bandas de sonidos ambiente, con ambientes pregrabados o encargados expresamente para la película. En caso de grabación, habrá que contratar un equipo de sonido, idealmente el mismo que hizo el sonido directo de la película.

La Música.

Simultáneamente, sobre las medidas de la imagen definitiva el director marca con el músico y el montador aquellas secuencias para las que hay que componer música. El director de producción o el coordinador de postproducción se encargan de contratar al músico (generalmente desde la preparación), el arreglista, la copistería, el estudio y los músicos.

También se deciden las músicas preexistentes que se quieren utilizar, de las cuales habrá que gestionar los derechos de autor o editoriales y los discográficos o del master.

Los Efectos Visuales.

Los trabajos se realizan en paralelo a la sonorización. Se crean los efectos digitales previstos en rodaje, se generan las transiciones decididas en montaje y se corrigen aquellos planos que sea preciso (borrados de elementos discordantes, cambios de eje, reencuadres, etc.) Aunque hay laboratorios que tienen departamentos dedicados a los efectos, lo habitual es que los realice una empresa especializada.

Los Procesos de Laboratorio.

- **El conformado** (en caso de proceso digital) es el montaje de los planos de la película en alta calidad, según la EDL (lista de edición) del montaje de imagen en baja resolución, incluyendo los planos de efectos, títulos, etc. El equivalente en un proceso fotoquímico sería el corte de negativo.

- **El etalonaje** es el proceso de corrección e igualación del color de las tomas montadas en cada secuencia, para evitar saltos en la iluminación y para conseguir el

aspecto deseado en función de la narración y la estética de la película. El etalonaje óptico ya casi ha desaparecido, habiendo sido sustituido por programas informáticos de corrección de color. El director de fotografía, supervisa y dirige el proceso, en colaboración con el etalonador.

Mezclas y Banda Internacional.

Tendremos que contratar la sala y el mezclador, si no fuera técnico habitual del estudio.

Además de la mezcla para proyección en sala, hay que realizar la mezcla para televisión, para DVD o Blue Ray, etc.

También hay que gestionar las licencias de sonido (Dolby, DTS, SDDS). La Banda Internacional, o M+E (música más efectos) es fundamental para la comercialización de la película en otras lenguas.

Títulos de crédito.

El coordinador de postproducción listará los nombres de todos los actores y técnicos que han participado en la película, así como el papel o cargo que ha desempeñado cada uno. También de las empresas y proveedores de servicios.

Al elaborar con dichos datos los créditos, tendrá que velar por que se cumplan todas las obligaciones contractuales en cuanto a lugar, tamaño y posición en los créditos.

También habrán de figurar todos los derechos cedidos (músicas, fotografías, videos, etc., que aparezcan en la película) así como el correspondiente Depósito Legal.

La copia standard, internegativo, DCP.

Del negativo original de la película se obtiene uno o varios internegativos para el tiraje de copias, o bien para su entrega a distribuidores o coproductores, cuando así esté acordado en nuestro contrato de coproducción.

Se llama «copia standard» a la copia positiva con sonido incorporado y con las características técnicas y la calidad adecuada para su proyección.

El DCP (Digital Cinema Package) es el nuevo estándar de almacenamiento, transmisión y proyección protegida del cine digital. Sus características fueron definidas por un consorcio formado por los grandes estudios americanos: Digital Cinema Initiatives (DCI).

Teaser, trailer, anuncios para TV e internet. Tendremos que realizar piezas publicitarias para ser utilizadas en diferentes medios (salas, televisión, internet...) en el lanzamiento de la película. Algunas de estas piezas serán requeridas por los distribuidores antes de que la película esté completamente terminada, para ir preparando el terreno para el estreno.

Los materiales o «deliveries». Finalmente, una vez la película terminada, se han de realizar las copias de los materiales que hemos de entregar según lo especificado en los contratos con los coproductores, distribuidores y televisiones.

3

El rodaje

Alfonso Ungría

El rodaje

Un gran director dijo: Rodar una película es muy sencillo. Primero hay que cerrar los ojos y «verla», imaginarla, por completo. Luego, solo se trata de explicar, a un equipo de actores y técnicos, tu visión, para que ellos la reproduzcan.

Esto puede parecer una mera simplificación, pero no lo es tanto. Resulta fundamental tener una narración clara en la cabeza, para contarla al espectador. Naturalmente nunca se conseguirá al cien por cien, pero cuanto más nítida y completa sea la imagen concebida, mejor será el resultado a obtener.

La hoja de ruta de ese «ensueño», su elaboración, vendrá dada por el guion. Tal guía nos orienta y establece las pautas y el sentido de la historia que se desea contar. Para cualquier formato audiovisual (sea un *spot*, un documental, un videoclip, un cortometraje, una película, un serial televisivo, etc.), la clara exposición, o sea, la narración de su contenido, es primordial y obliga, en todos ellos, a cumplir ciertos requisitos, a fin de conseguir su necesaria comprensión, un ritmo adecuado y fluido, y la belleza de lo expuesto.

Para no ser exhaustivos, podemos dividir aquellos formatos entre los que sirven a la ficción o al documental. Si bien, como ya hemos apuntado, el relato, en ambos apartados, no difiere demasiado en cuanto estructura y dinámica narrativa, sí cambia, y mucho, en la forma de acometer su rodaje. Nos referimos, por supuesto, a la elección de medios técnicos y artísticos según sea su género. Es muy distinto el material instrumental y humano necesario para una filmación documental que el empleado en un argumento de ficción.

Lo mismo puede decirse de la movilidad de los equipos, de los materiales utilizados por cada departamento —fotografía, sonido, transporte, interpretes (ya sean redactores o actores), etc.—, así como el encaje del trabajo colectivo dentro de un detallado plan de trabajo.

Habiendo resaltado que las pautas normativas son similares para cualquiera de los géneros fílmicos, podemos «aunar» aquellas, estableciendo un método que nos permita abordar el rodaje de unos u otros.

La preparación del rodaje

Todo cineasta os dirá lo mismo: *El rodaje es sólo un trámite. Cuanto mejor y exhaustiva sea su preparación, más fácil y precisa será su realización.*

Estudio del guion

Si el guion no es obra del director del film, es necesaria una revisión, línea por línea, de su texto, junto a su autor-guionista. Entre ambos se harán claras y concretas las intenciones del relato, la modulación de su intriga o de las informaciones que va dando, el carácter de los personajes, etc. También es aconsejable la colaboración y asesoría de expertos que puedan instruirnos, «educarnos», respecto a los aspectos artísticos, históricos, sociales, geográficos o culturales, que puedan exigir o enriquecer la narración.

Una vez «la cabeza rectora» (eufemismo del director) conozca cada detalle de lo que debe mostrar y transmitir la filmación, deberá compartirlo con sus colaboradores, los miembros del equipo que, como dijimos al principio, han de plasmarlos, realizarlos de forma práctica, dándoles no solo viabilidad, sino también, si es posible, perfeccionando sus intenciones y posibilidades.

Para ello, nada mejor que establecer varias reuniones.

La primera con todo el equipo artístico y técnico. En ésta se hará una lectura del guion para que, ya sea deteniéndose en cada escena o al final de ellas, el director (junto al guionista), explique a todos los convocados el sentido que se quiere dar a la historia y los objetivos a conseguir en su plasmación. Esta reunión es primordial para establecer unas directrices básicas, sean ideológicas, estéticas, organizativas, etc.

Tras la anterior, ya será posible organizar otras convocatorias sectoriales para volver a «leer» el guion atendiendo a los propósitos y requisitos de cada uno de los departamentos. Es recomendable aplazar tales reuniones hasta después de haber localizado los lugares de rodaje y diseñado los decorados, a fin de que cada grupo de especialistas pueda puntualizar sus necesidades, tanto de personal como de materiales, de la forma más adecuada a cada situación concreta.

Decorados y localizaciones

Los responsables de la Dirección Artística y de Producción, asistidos por los jefes de los equipos técnicos han de establecer los sets de rodaje sean estos de nueva construcción –decorados–, o escenarios reales.

Es importante que el director artístico –*Production Designer*–, dibuje el alzado de las plantas escenográficas (además de su plasmación pictórica), para dibujar, sobre ellas, los elementos decorativos, el diseño de iluminación y la maquinaria para la cámara (*travellings*, grúa, cabeza caliente...). De esta manera, los operadores y sonidistas, así como el realizador, podrán estudiar sobre las plantas proyectadas el efecto y colocación de sus respectivos aparatos de iluminación y captación de sonido, así como los movimientos previstos de la cámara y de los actores.

Estas plantas, a las que deben añadirse fotografías y toda clase de documentación gráfica, serán igualmente necesarias y útiles, tanto en los decorados levantados en estudio como en aquellos *sets* reales, ya sean interiores –como, por ejemplo, casas y pisos, con cada una de sus habitaciones–, locales públicos o institucionales, museos, metro, aeropuertos, etc.; o exteriores, tal que jardines, calles, campos, carreteras, terrazas, etc. La mayor parte de las veces son una mezcla de ambas: o sea, la construcción, por ejemplo, de un kiosco o la incorporación de una cabina telefónica en una plaza pública.

Durante la búsqueda de localizaciones exteriores –sobre todo, cuando sus emplazamientos están dispersos– es el momento de hacer un viaje colectivo con los responsables de cada área de producción para escogerlos y fotografiarlos. Téngase en cuenta que siempre habrá que guardar alternativas a los preferidos, puesto que la petición legal o el alquiler de los sitios elegidos dependerá de las negociaciones –burocráticas y económicas– por parte de los Productores.

En la elección o «visto bueno» de estos escenarios reales, además del criterio estricto del director (que pretende los más adecuados para ilustrar el relato), también es importante que cumplan las exigencias y necesidades del director de fotografía y del ingeniero de sonido. Ejemplo: «en este lugar la luz del atardecer es perfecta para tal escena». O: «este sitio es precioso, pero su proximidad a la autopista hace imposible el registro del diálogo entre los actores». Cada opinión es importante y cada decisión un consenso.

Casting de actores y figuración

Como lo más importante de una película de ficción son sus personajes, es buen momento para la búsqueda y elección de los actores que van a representarlos.

Esta labor puede hacerla el director, junto a sus ayudantes, o un director de *casting* siguiendo sus instrucciones. De acuerdo a un calendario y un horario, y programando algún tipo de prueba actoral (previa distribución entre los aspirantes de una escena o parte de ella), viéndoles bailar o cantar, cómo se mueven o se transforman para identificarse con el personaje, etc., los responsables de la selección harán pasar (y grabar en vídeo) a los distintos aspirantes convocados.

Aunque previamente se tenga preferencia por algunos actores conocidos, es aconsejable examinarlos –en las mismas pruebas-, junto a otros posibles candidatos para asegurarnos de su adecuación al personaje que debe dar cuerpo y alma. Muchas veces un actor maravilloso no es el mejor para esa simbiosis que se busca. Encontrarla es siempre una grata experiencia: «¡Oh, este actor –profesional o no-, es perfecto para el tipo que había imaginado!»

Es también importante -aunque se delegue el trabajo de selección en los ayudantes o colaboradores-, escoger el perfil preciso que deben de tener los extras de cada escena (o, al menos, los más visibles en las acciones de conjunto): su aspecto y caracterización van a dar la imagen precisa de muchos de los ambientes representados.

Reuniones sectoriales

Como dijimos anteriormente es mejor dejar para este momento la coordinación de los diferentes departamentos del equipo de rodaje. Cada una de estas reuniones se hará por separado. El Director y los responsables de la producción se reunirán con los jefes técnicos de cada uno de ellos para escuchar y anotar sus intenciones y necesidades.

Nuevamente, en estos encuentros, se volverá a analizar el guion para que el director exponga sus ideas y que los respectivos departamentos aporten las suyas, su manera de realizarlos, así como plantear posibles problemas y dificultades para, entre todos, encontrar las mejores soluciones.

Los departamentos que han de convocarse para ser coordinados de esta forma son: el equipo de sonido, el de dirección artística, de cámara y fotografía, de vestuario, y el de maquillaje y peluquería. Es conveniente –para anotar y configurar un esquema– la asistencia a todas estas reuniones, tanto de los ayudantes de dirección y producción, como del *script* (responsable de precisar e identificar cada una de las opciones una vez decididas).

También es posible hacer **reuniones mixtas** entre departamentos para aunar sus particulares visiones estéticas. Por ejemplo la tonalidad del vestuario para adecuarlo al cromatismo específico de unos u otros decorados. También la fotografía puede diferenciarse respecto a unos u otros ambientes o incluso al maquillaje y caracterización de los personajes - actores.

Ensayos

Mientras cada uno de los profesionales estudia y prepara sus respectivas comedidos, el equipo de dirección –a veces apoyado por un *coach* que ayudará y repetirá las pautas con cada actor– puede dedicarse al ensayo de las escenas dramáticas de la película. (También suele ser necesario probar las escenas de acción con los especialistas, la resolución de algunos *efectos especiales* -sean o no preparatorios de su posterior digitalización-, la coreografía de bailes y peleas, y el ensayo o grabación de canciones para ser interpretadas en *play-back*).

El ensayo, con los actores del reparto, de cada una de las escenas, es una práctica cada vez más extendida y necesaria. Téngase en cuenta que durante el rodaje «el tiempo es oro» y, por tanto, se hace casi imposible pulir y perfeccionar la interpretación actoral en el momento de su puesta en escena. Durante la filmación solo se podrá «recordar» lo ensayado previamente. De ahí su importancia.

En estas jornadas, dedicadas al ensayo de las diferentes secuencias, o sea al análisis e interpretación de cada una de ellas, es primordial que asista todo el elenco pues, generalmente, la interrelación de sus respectivos roles será fundamental incluso en las partes donde los personajes no actúan simultáneamente: las motivaciones de cada uno dependen de los sentimientos, reacciones y respuestas de los demás.

En realidad, el ensayo de un film –la puesta en escena de su guion, es semejante al de una obra de teatro, en el que se excluyen acciones específicas y más «físicas», como

una persecución, la escalada de una montaña, un tiroteo, etc. (cuya preparación, como dijimos anteriormente, debe hacerse de forma separada y tutorizada por los especialistas correspondientes: coreógrafos, *stunt-men*, *coaches* deportivos, etc.)

Pasemos, entonces, a comentar el ensayo con los actores. Es una labor fundamental para conseguir no solo buenas interpretaciones, sino que estas correspondan exactamente al carácter y reacciones de los personajes. ¡Cuántas veces se dice: «su interpretación ha sido muy sentida y emocionante, pero, por desgracia, no correspondía al carácter de su personaje»!

Lo primero, una vez reunidos los miembros del reparto es volver a hacer otra lectura completa del guion. En ésta, el director, asesorado por los guionistas y los especialistas temáticos necesarios, repasará los datos y circunstancias históricas, sociales, ambientales, geográficas, etc, o sea el entorno y las circunstancias, en las que se desarrolla el relato. Téngase en cuenta que cualquier argumento que no sea «actual» (en un segmento temporal no mayor de los diez años) exige una adecuación a su época.

Ciñéndonos ahora a la historia que vamos a filmar, pasaremos a continuación, a explicar y aclarar (resolviendo cualquier duda de los participantes), los conflictos dramáticos y las motivaciones de cada personaje, tanto subjetivamente como en relación al resto. De esta forma, cada uno de los actores podrá exponer la interiorización, su «versión» íntima del personaje que se le ha adjudicado, según el análisis de su carácter. Para ello, nada mejor que examinar, estudiar y, por fin, establecer el perfil de cada uno de ellos. Hay muchas pautas para ir dibujando un esbozo de la personalidad de cada individuo. Apuntaremos algunas:

Características psicológicas (por ejemplo: introversión, idealismo, traumas de infancia y juventud –que es posible documentar-, complejos, prejuicios y fanatismos, etc.)

Características socio-económicas (véase: su clase social, sus ansias de progreso, sus aspiraciones laborales o artísticas, sus orígenes y problemas raciales, religiosos o políticos, etc.)

Características particulares (como sus gustos, vicios o dependencias, sus caprichos, sus tics –en la forma de hablar, caminar o comportarse-, etc.)

Una vez establecidos los rasgos que moldean el carácter de cada personaje, se hace necesario definir **las relaciones** entre ellos. Para ello, empezaremos por esclarecer

los vínculos previos al comienzo de la historia que cuenta la película (si los hubiera), y posteriormente los que se van estableciendo después de los sucesivos encuentros y conflictos que se producen en el transcurso de ella. En resumen: «el antes» y «el ahora» de sus vivencias (compartidas o no).

Construido ya, *el cuerpo y el alma* de cada personaje podemos pasar a ir ensayando, de forma práctica, las escenas de la película. Es aconsejable hacerlo de forma consecutiva, lineal, pues seguramente, en el rodaje, no será posible seguir esa continuidad. Así, durante estos ensayos, los actores, podrán dibujar un esquema de la evolución de sus respectivos roles, sin que la discontinuidad de su filmación se la haga olvidar o la deteriore. Es lo que se llama mantener el *racord* (continuidad) de su personalidad aunque ésta vaya cambiando al ritmo de los acontecimientos. Téngase en cuenta que el «troceado» (según la planificación) en el espacio y en el tiempo, de cada escena, puede hacer difícil mantener la misma línea emotiva o la dinámica de sus acciones. (Una misma secuencia puede construirse con planos rodados en diferentes días o en distintos lugares geográficos). ¡Es lo bueno y lo complicado del cine!

Antes de comenzar a interpretar la secuencia en la que intervienen, cada uno de los actores debe contestar a varias preguntas que, sin duda, explicarán su conducta en ella:

- ¿Qué quiere, busca o intenta mi personaje en esta escena?
- ¿Cuál o cuáles son los obstáculos que debo sortear o enfrentar? (O sea: ¿Qué o quiénes se interponen en mi camino? ¿Cómo puedo superarlos?)
- ¿Qué hago para conseguir lo que yo deseo? (Es decir: ¿Cómo me comporto? ¿Cuáles son las acciones –tanto sean dialogadas o físicas– que debo realizar con ese objetivo?)

Realizado todo este trabajo «de mesa», se procederá al ensayo propiamente dicho, siguiendo las pautas establecidas.

Respecto a los movimientos que han de hacer los actores, durante la puesta en escena, hay dos criterios a escoger:

1) El director impone unos movimientos precisos que responden a la planificación que ha concebido previamente (ya sea en un *story board* o en otro tipo de esquema). Para ello, el dibujo en el suelo de la sala de ensayos, de los distintos espacios del rodaje (sean una casa, un jardín, etc.), y de su mobiliario, es muy útil para establecer su paso por

ellos. Lo mejor, por supuesto, sería ensayar en los propios escenarios del rodaje (tanto naturales como fabricados).

2) El director permite a los actores moverse libremente, según su instinto, en cada escenario, estableciendo una puesta en escena espontánea que él adoptará para su posterior planificación.

El primer método es propio de directores como Hitchcock, Welles, Bergman, etc.; el segundo, es característico de Renoir, Woody Allen, Cassavetes, etc. No es mejor una que otra opción, cada uno escoge una forma de trabajo que definirá su estilo.

El Plan de Trabajo. [véase Apéndice 1]

Simultáneamente al ensayo actoral, podemos reunir al equipo de dirección junto al de producción para establecer un Plan de Trabajo. Consiste éste, en un esquema, para establecer un ordenamiento del rodaje. Existen programas de ordenador específicos, como el *Movie Magic*, que te permite incluir toda clase de datos y previsiones, y facilita así la organización de toda la película. En este cuadro sinóptico se consignan, según un calendario tabulado, las semanas (divididas en días laborables y festivos), en la que intervienen los distintos actores del reparto, sus horarios, el número de figurantes, el lugar de las localizaciones, si se trata de jornadas diurnas o nocturnas, el escenario donde se rodará, si se hará en un interior o en el exterior, las necesidades técnicas (grúas o *travelling*, *steady cam*, *cromas*, altavoces para *play-backs*, helicópteros, etc.), número y características de la figuración, especialistas, maquetas, y todo lo que se requiera para la filmación diaria, de acuerdo a las previsiones de cada uno de los participantes y sus necesidades técnicas y estratégicas.

Este compendio y cuadro organizativo nos servirá de forma precisa para establecer el trabajo diario durante el rodaje.

El rodaje

Visualización de la película [véase Apéndices 2, 3 y 4]

Dijimos al principio que una película es un relato «soñado». Esta elucubración, es decir la visualización de lo que se ha imaginado y queremos transmitir, se puede

proyectar o planear (y también exponer a los diversos colaboradores y técnicos que componen el equipo de filmación), a través de un detallado *story board* o con el dibujo de la puesta en escena sobre el alzado de las plantas de cada escenario o localización. El primero consiste en el dibujo de todos los planos del film, a modo de viñetas de un comic. El segundo método muestra, sobre un plano del decorado, los movimientos de los actores y las posiciones de cámara que, al margen, es posible especificar con los tamaños y cortes de cada «toma» (o sea lo filmado en continuidad).

La elección entre ambos métodos vuelve a ser cuestión de gustos. El *story-board*, es más preciso y aconsejable en películas de movimientos complicados (acción, coreografías o efectos especiales). El trazado sobre el alzado de plantas es más propio de films «de personajes», dramáticas, sin dificultades técnicas. Lo más usual es una mezcla de ambos esquemas.

Encuadres y Planos

La visualización, formalizada en el anterior esbozo pictórico, se dividirá en una sucesiva lista, o **planificación**, de los segmentos separados: los planos. Así, previamente a su filmación, elaboramos «lo que vemos» en cada momento del relato. Es, para entendernos, como la división en palabras y frases de un párrafo de texto, correspondiente a una escena o secuencia en la película. Esta segmentación, equivale -a modo de previsión visual-, a lo que haremos, posteriormente, en el montaje final. Es decir, debemos establecer aquellas «frases» o secciones -planos-, que, luego ensambladas, darán continuidad a lo narrado.

Para ser más específicos, en tal «visualización», habrá que estudiar y elegir:

1). **Los encuadres (lo que capta el visor de la cámara), que divide los planos en:**

- Plano detalle (ejemplo: las líneas de una carta, los dedos de una mano)
- Primer plano (el rostro humano)
- Plano medio (el tronco de una persona)
- Plano $\frac{3}{4}$ o americano (hasta las rodillas de una figura)
- Plano general corto (la figura humana)
- Plano general (para captar a varias personas a la vez)
- Vista general (un paisaje, el interior de un auditorio)

2). La composición interna (en los diferentes planos)

Dentro de cada encuadre tendremos en cuenta -y podemos dibujar- la posición de cada elemento (personajes y elementos significativos) en su interior; ya sea, en su emplazamiento inicial, como durante los movimientos que ejecutan los actores y su colocación en el momento de cortar la toma.

3). Las angulaciones

También es posible referir la posición de cámara respecto a lo filmado:

- Picado (desde arriba)
- Contrapicado (desde abajo)
- Oblicuidad (inclinación de cámara)
- Cenitalidad
- Etc.

4). Movimientos de cámara [véase apéndice 4]

A menudo el movimiento de los personajes hace necesario un seguimiento con la cámara. Si semejante acompañamiento engloba una escena completa, se le llama *plano secuencia*, y, para realizarlo, debemos prever la posición de la cámara, en cada momento de la puesta en escena, y la sucesiva posición de los actores respecto a ella. Tales movimientos de cámara pueden hacerse «a mano» (con una mayor vibración de la imagen, o disponiendo aquella sobre un *travelling*, una grúa o un *steady cam* (que harán más suaves sus desplazamientos).

5). Efectos especiales

Además de los tradicionales trucos (maquetas, explosiones controladas, disparos, choques y vuelcos de coches, etc.), la mayoría de efectos visuales se resuelven, en la actualidad, durante la postproducción (al mismo tiempo que el montaje), con métodos de infografía digital. Para hacer posible tal manipulación –donde se emplean diferentes programas de ordenador-, durante el rodaje, hay que preparar la forma en que sea posible suprimir parte de las imágenes reales para sustituirlas por otras dibujadas (o añadir unas a otras). Para lograr esto es necesario desplegar, tras la escena a filmar, un lienzo de color verde o azul («*chroma*»), sobre el que es posible, posteriormente, borrar o crear

cualquier cosa que no existe o «estorbe» en la realidad. Para modificar pequeños detalles (por ejemplo, la eliminación de una antena de televisión en una película de época) es posible hacerlo sin necesidad del *croma*.

La puesta en escena

Cada día, para la filmación de lo previsto en el Plan de Trabajo, deberemos *recordar* lo ensayado en el periodo de preparación. Aquellos ensayos «generales» establecen la partitura que, al modo musical, debemos respetar a pesar de estar segmentada y distorsionada en el rodaje de sus partes. Tal partitura es fundamental porque, si no existe o no la tenemos presente, el ritmo y la continuidad, el *racord*, de sus segmentos (los planos) sería imposible. Más importante que el *racord* de los detalles (por ejemplo, que un cigarrillo tenga la misma dimensión en dos planos consecutivos), es el *racord* dramático (un personaje se estremece mientras abre una puerta en un plano rodado un día y, debe de tener la misma expresión, durante el siguiente plano, en que sale a la calle, otro día diferente). Si no tenemos presente la exacta «dimensión» de su emoción, será imposible representarla y captarla en dos momentos tan alejados.

Por tanto, es ahora, durante el rodaje, cuando comprobamos la importancia de una buena y minuciosa preparación de su dramaturgia. Durante el rodaje, en el día a día, la complejidad técnica y los costes de producción hacen imposible detenerse en tan prolija elaboración. Entonces, ya solo es posible repetir, a lo sumo, un par de ensayos, para *rememorar* aquella elaboración previa.

No es imprescindible una reproducción exacta de aquellas propuestas. En el momento del rodaje -y con la seguridad que ofrece lo elaborado-, sí podremos hacer las correcciones e improvisaciones que más favorezcan o sugieran los escenarios naturales o la impronta espontánea con que los actores abordan su interpretación. Atendiendo a éstas, ahora es posible cambiar el esquema inicial y adecuarlo a las nuevas aportaciones y descubrimientos.

Para que la evocación de aquellos ensayos sea completa, es aconsejable volver a repetirlos enteramente, por lo menos una vez, al comienzo de su jornada de rodaje. Así, cuando se filme solo partes de ella (en planos diferentes), la continuidad «dentro» del montaje final de la escena no tendrá ningún salto o desequilibrio: ni en cuanto al

movimiento de los actores, su ritmo y velocidad, su expresividad emotiva, la intensidad dramática, etc.

De parecida forma el director de fotografía tendrá en cuenta el mantener una misma calidad y cantidad «de luz», o sea una continuidad en la iluminación, para toda una secuencia –aunque ésta se rueda en diferentes horas y lugares.

El “*día a día*” del rodaje

Cada jornada hay que separar, correlativamente, la fecha correspondiente del «Plan de Trabajo» y elaborar una «Orden del día» [véase **Apéndice 5**], en la que se especifican los elementos expresados en aquella (necesidades técnicas, horario de actores, elementos de vestuario, caracterización, atrezzo, número de figurantes, etc), para indicar cada detalle y su utilización al minuto. Este *diario* ya venía previsto y precisado en el Plan de Trabajo general. Pero aquél siempre estará sujeto a una constante y cotidiana reelaboración, en la que se harán las necesarias modificaciones, ocasionadas por problemas tales como: alteraciones meteorológicas, enfermedad de actores, complicaciones estratégicas, aprovechamiento de recursos escenográficos o de acontecimientos populares, etc.

Así pues, desde la primera jornada, y al final de cada una de ellas, habrá una breve reunión de todos los jefes de equipo (dirección, fotografía, decoración, vestuario, producción, etc.), para estudiar, reformar (si fuera necesario), y establecer la *Orden del día*, de la siguiente jornada. Esta *Orden* se distribuirá a todos los componentes del equipo, tanto actores como técnicos.

Cumplidas las anteriores necesidades previstas, podemos comenzar, el rodaje correspondiente de cada día. Se procederá entonces, después de los trabajos de iluminación, ambientación del decorado, maquillaje de los intérpretes, vestuario de éstos y de la figuración, pruebas de efectos especiales, etc.), a un ensayo –como ya hemos explicado anteriormente-, de las secuencias programadas para esa jornada. El director –junto a sus ayudantes– procederá a reelaborar «la puesta en escena» que se había ensayado previamente, y los técnicos (fotografía, sonido, especialistas, etc), podrán adecuar, según ella, la forma en la que disponer sus aparatos y la mejor estrategia para conseguir sus objetivos, sin obstaculizar el trabajo de los demás.

Y para terminar

Preguntado, en una ocasión, un gran cineasta, por la cualidad más necesaria para realizar una película, respondió: «una buena forma física». No era una broma. En un rodaje el *stress* y las duras jornadas laborales, la intensidad psicológica y creativa, y su complejidad técnica, hacen que sea necesario estar en buena forma. Por ello, es tan importante la disciplina como el equilibrio mental. Es fundamental la concentración de cada profesional durante el trabajo, sin caer en el desorden o la distracción (a pesar del gran barullo circundante). Téngase en cuenta que lo hecho, lo filmado en cada momento, no tiene vuelta atrás, y quedará para siempre sin posibilidad de cambio o retoque. Los resultados, en este arte, dependen de cada instante de su elaboración.

Los fallos y alteraciones (tanto ambientales como humanos), que inevitablemente rompen un rodaje, nos empujan a cambios e improvisaciones constantes. Para responder a tales retos es necesario tener un cuerpo y una mente despiertos, así como una seguridad en lo fundamental y necesario, que solo una buena preparación, facilita y permite.

El trabajo durante un rodaje exige de todos una concentración y una exigencia máxima: es necesario completar todos los objetivos con la mayor exigencia artística.

En muchas ocasiones cumplir el Plan de Trabajo es muy duro, y aceptar las modificaciones que vienen obligadas por circunstancias adversas, exige no solo decisiones rápidas, sino también dolorosas.

Para algunos miembros del rodaje, la jornada no acaba cuando aquél termina. Los equipos de producción y dirección, deberán -como hemos apuntado-, planificar las previsiones para el día siguiente. Por su parte, el director y algunos de sus colaboradores, deberán visionar y escoger entre las distintas tomas filmadas en jornadas anteriores. Incluso el director tendrá que dedicar algún tiempo para corregir o dar por bueno el *premontaje* que los técnicos de la edición le vayan mostrando, sobre las secuencias ya terminadas y ensambladas.

Ejercicios de aprendizaje

A continuación, proponemos realizar algunos ejercicios prácticos para familiarizarnos con las pautas que hemos indicado sobre el rodaje.

Por supuesto, como cualquier prueba o experimento primerizo, pensamos que éstos deben de ser asequibles y realizados con el menor número de participantes técnicos y artísticos (así como de poca complejidad operativa).

En aras de esa facilidad, apuntamos varios posibles argumentos, a modo de ejemplo:

a) El horror

Un hombre o mujer está sentado-a en una habitación. Sabe que no hay nadie más en el mundo: todos los otros seres han muerto. Golpean a la puerta.

b) La imagen

Un-a chico/chica pierde su propia imagen. La busca por todas partes. Por fin, la encuentra.

c) Holocausto

Dos personas en una habitación. Es el último día de la tierra. La vida se acaba a las 17:00.

d) La cremallera

Una pareja se dispone a hacer el amor. Al chico se le atasca la cremallera del pantalón y no consigue desprenderse de él. Se producen situaciones cómicas.

Sobre estas breves sinopsis, se deberá elaborar:

- Un guion.
- Una planta del lugar o lugares de rodaje.
- Una planificación (sobre aquellas plantas o un *story board*) de la puesta en escena del guion.

- Un plan de trabajo (y las órdenes diarias que corresponden).
- Los ensayos pertinentes.
- El rodaje y el posterior montaje de lo filmado.

Como se trata de ejercicios probatorios, aconsejamos no preocuparse demasiado de aspectos técnicos como la ambientación, la iluminación o la caracterización. Preocupémonos más de los detalles narrativos, del ritmo de la puesta en escena y de la interpretación de los actores. Respecto a la cámara, cualquier modelo de videocámara sencilla será suficiente: «lo importante es lo que se ve por el visor de la cámara, no el tamaño del aparato».

Y, un último consejo: el mejor aprendizaje (aunque se atiendan nuestras recomendaciones), lo recibirá uno mismo de su propio trabajo. Logros y errores, en la práctica, serán su mejor formación. La repetición y el esmero constante le darán oficio y hasta un estilo personal

Apéndice 1

Plan de trabajo.

		EL DESEO DE SER PIEL ROJA		DIRECTOR A. UNGRÍA													
DÍA	RODAJE	FECHA	DECORADOS	SECUENCIAS	JORNADA	ABEL	ANA	MARTÍN	ROBERTO	AUTOESTOPISTA	ALBINO	PADRE	RODOLFO	PILAR			
			1ª SEMANA														
1	9		VIAJE A TÁNGER														
2	10		CABARET ÁRABE - CALLE	7A-7B-6	9-20	1		3									
3	11		CABARET ÁRABE	7C-7D	9-20	1		3									
4	12		CALLE - COCHE	8-11	7-18	1		3		5							
5	13		HOTEL - CALLE	10-9-4	9-20	1		3									
6	14		HOTEL	5	8-15	1	2	3									
7	15		2ª SEMANA														
7	16		HOTEL - ESCENARIOS TÁNGER	1-2	5.30-16.30			3									
8	17		HOTEL - BARCO - VIAJE A MARBELLA	3-12	8-19	1		3									
9	18		CARRETERA COSTA (MEDIA JORNADA)	13	14-19	1		3									
10	19		CHALET ROBERTO	14-14-A	7-18	1	2	3	4								
11	20		CHALET ROBERTO - CARRETERA	15-15A-16P	7-18	1	2	3									
12	21		CARRETERA	16R	8-15	1	2	3									
13	22		3ª SEMANA														
13	23		CARRETERA SERRANÍA	21	7-18	1	2	3									
14	24		CHALET TONY	17-18	8-19	1	2	3									
15	25		CHALET TONY (DORMITORIO)	18A-19	8-19	2	2	3									
16	26		CHALET TONY (PATIO) - VIAJE A LA MANGA	20	7-18	1	2	3									
17	27		CARRETERA COSTERA	22A-22B-22C-22D	8-19	1	2	3									
18	28		CARRETERA COSTERA	22-22E	8-15	1	2	3									
19	29		4ª SEMANA	RETRASO HORARIO													
19	30		URBANIZACIÓN - CHIRINGUITO	27PV-28-29	0-7	1	2	3									
20	31		CHIRINGUITO - PLAZA URBANIZACIÓN	30-31	19-6	1	2	3									
21	1		APARTAMENTO - CARRETERA ALBINO	32-24	8-19	1	2	3		6							
22	2		URBANIZACIÓN - APARTAMENTO	26-27	8-19	1	2	3									
23	3		CARRETERA	23	7-18	1	2	3									
24	4		FIESTA DÍA 1														
24	5		5ª SEMANA														
24	6		VIAJE A AGUILAR	33P													
25	7		PUEBLO CENTRAL - TERRAZA BAR	45-50	11-22	1	2	3									
26	8		CARRETERA - CRUCE	44-33A-34	10-21	1	2	3									
27	9		DISCOTECA - CARRETERA ALBINO	25P-24A(PV)	9-20	1	2	3									
28	10		DISCOTECA	25R	8-19	1	2	3									
29	11		CERCANIAS CENTRAL	46-48	8-15	1											
30	12		6ª SEMANA														
30	13		CENTRAL	51P	0-7	1	2	3									
31	14		CENTRAL	51R	19-6	1	2	3									
32	15		PLAZA - CALLES	38-40	19-6	1	2	3				7	8	9			
33	16		BAR	35-36	19-6	1	2	3				7	8				
34	17		BAR	37-39	19-6	1	2	3				7	8	9			
35	18		CASA DE PILAR	41	18-1	1	2	3				7	8	9			
35	19		7ª SEMANA														
36	20		CASA DE PILAR	43-42	7-18	1	2	3									9
37	21		HOSTAL DE CARRETERA - CARRETERA	53-53B-53A-52	9-20		2	3									
38	22		CARRETERA (FLASHES) - CARRETERA ALBINO	54-54B-24A	9-20			3		6							
39	23		BALNERARIO - CARRETERA	49A-47-54A	8-19	1	2	3									
40	24		BALNEARIO	49	8-19		2	3									
41	25		CARRETERA (FLASHES)	54C-54D-54E-33R	8-15		2	3									
TOTALES						13	30	38	1	1	2	4	3	4			

BERTA	GORDO	TONY	CHICA 1	UNO PELIRROJO	EL BARBUDO	UNO DEL BAR	OTRO DEL BAR	CAMARERO	VIEJO	CHICA 2	PEQUEÑAS	F	I	G	DEFINITIVO
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	PARTES	H	M	N	VIARIOS
											Bailarina - Jovenzuelo árabe - Grupo	20	10		
											Bailarina - Grupo	12	8		
											Aguador	1			COCHE
												3	1	4	COCHE
												1			
												4	1	3	
															COCHE
															COCHE - PLATAFORMA
															COCHE - MOTO
															COCHE-PLATAFORMA-2ª UNIDAD
															COCHE
											Hombre explosivos - Mujer embarazada				COCHE-PLATAFORMA-FURGONETA
		12	13							20		15	14		COCHE
										20		7	6		
															COCHE
															COCHE-PLATAFORMA
				14	15							6	2		
				14	15							6	2		
															COCHE ALBINO
															COCHE-PLATAFORMA-2ª UNIDAD
															COCHE-PLATAFORMA
											Dobles Abel, Martín, Ana				COCHE-2ª UNIDAD
								18				3	1		COCHE
															COCHE-PLATAFORMA
												6			JUEGO DE LAS TRES CARTAS-COCHE ALBINO
												6			JUEGO DE LAS TRES CARTAS
											Guardia uniformado	2			COCHE
															COCHE
															COCHE
10															
	11					16	17					8	2		COCHE
10	11					16	17					8	2		
															COCHE
												1			COCHE-PLATAFORMA
															COCHE-PLATAFORMA-COCHE ALBINO
												3	5		COCHE-PLATAFORMA
									19			3	5		
											Dobles Abel, Martín, Ana				COCHE-PLATAFORMA-HELICÓPTERO
2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2		115	59	7	

Apéndice 2

Boceto de planificación para su posterior dibujo en story-board.

Sec.- 51 (pág. 96)

NOCHE

Formato 1:85

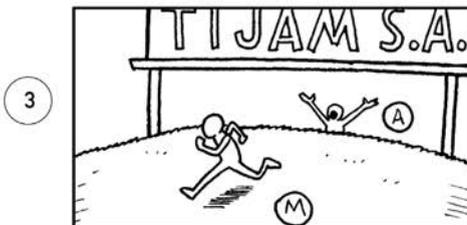


A.- ABEL LLEGA A
LOS PILARES DEL
BLOQUE.

B.- HACE LAS CONEXIONES.

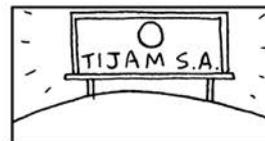


C.- ABEL CORRE.



CONTRAPLANO: EN LA
LOMA.

ANA: ¡MARTÍN!

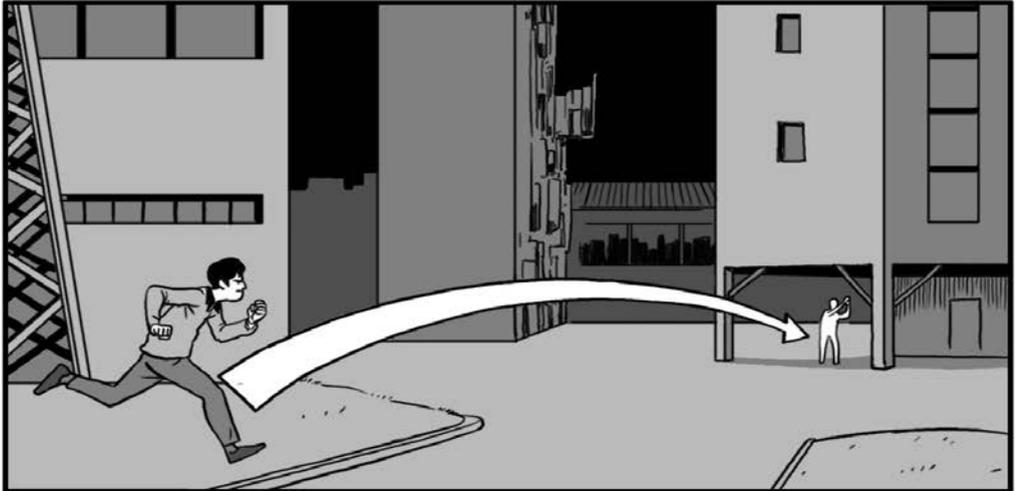


PUBLIVIA (con luminoso)
3,5 mts x 2 mts

Apéndice 3

Story-board.

STORY-BOARD



1

Corre hacia los pilares y prepara las bombas.

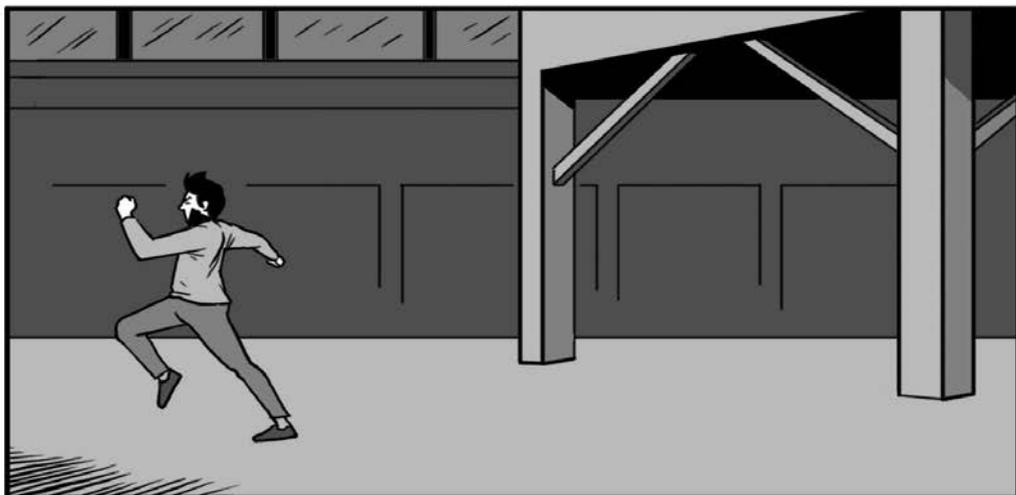


3

¡Martín!

Sec:

Planos:



2

Huye corriendo.

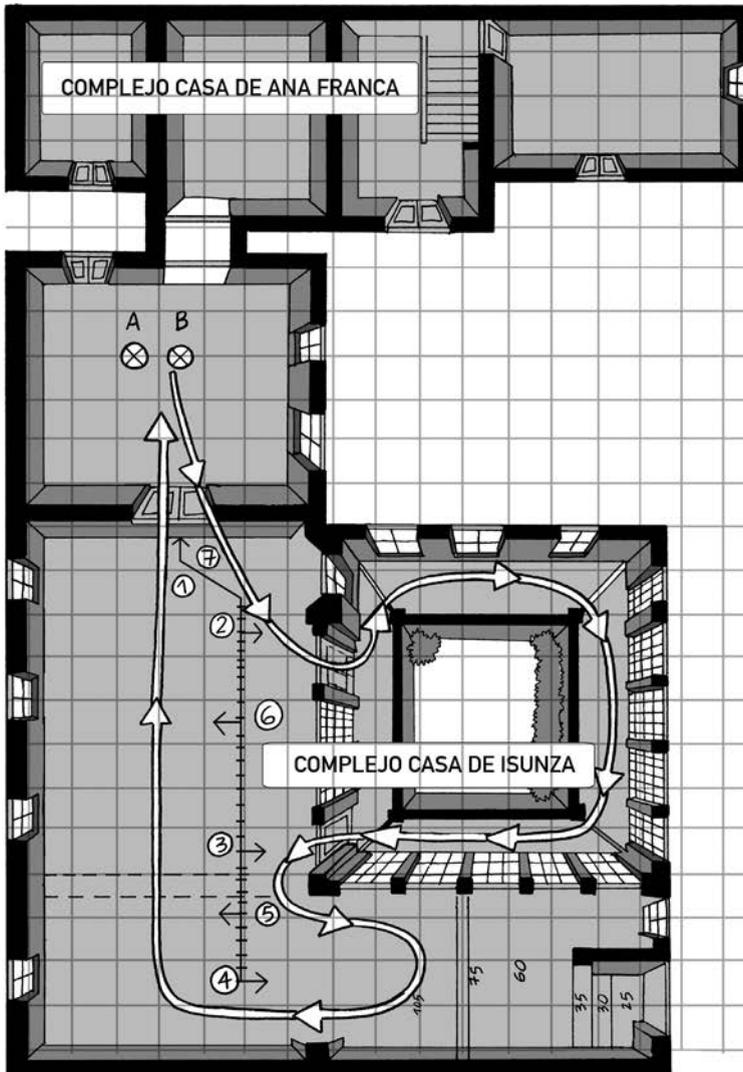


4

La bomba explota.

Apéndice 4

Movimiento de personajes y cámara.



SEGUIMIENTO DE PERSONAJES----- A Y B

TRAVELLING GRÚA-----1-7

Apéndice 5

Orden del día.

BOCABOCA PRODUCCIONES, S.A. / SOGETEL
c/Marqués de Valdeiglesias, 5 2º izda. /28004 MADRID
Tel: 532 09 00 - Fax: 532 83 81
Oficina rodaje: Infantas, 40 - 2º dcha. - Tel: 531 14 33 / 47 60

AFRICA

ORDEN DE TRABAJO

Nº ORDEN: 37
DECORADO: PISO MARTIN
SECUENCIAS: 44A (I/N) - 45(I/N) - 44 (I/N) - 76 RTO(I/N)

DIA DE RODAJE: 37
FECHA: 26/12/95
HORARIO: 09,00 - 20,00
LOCALIZACION: C/ ARCOS DE JALON, 72.3ºB
Tel. rodaje: 908 40 19 86

PERSONAJE	ACTOR/ACTRIZ	SECUENCIAS	RECOGIDA	MAQ/VEST.	LISTOS
ARTURO	IMANOL ARIAS	44A	08,45	09,15	09,45
MARTIN	ZOE BERRIATUA	44A - 45	08,30	09,00	09,45
AFRICA	ELENA ANAYA	44A - 45 - 44	08,30	09,00	09,45

FIGURACION:

CITACION:
LISTOS:

NECESIDADES DE RODAJE

ATREZZO: JAULA- CRONOMETRO MARTIN- TABACO Y MECHERO AFRICA- TABACO Y MECHERO ARTURO- TV VIDEO?- MANDO A DISTANCIA?- MESA PREPARADA PARA DOS COMENSALES- PLATO CON CROQUETA QUEMADAS- 10 PLATOS SOPEROS - SOPA- CUCHARA- TELEFONO- HULE - CARTEL PISO 3º- PAQUETE SOPINSTANI FUEGO EN COCINA- CAZO- SARTEN- CROQUETAS- PAQUETE CROQUETAS CONGELADAS- ACEITE- ESPUMADERA POLVOS INOCUOS- PAQUETE MATARRATAS- PLATOS-POSTER ABEBE BIKILA-POSTER CHICA-RASIOCASSETI CINTAS-ELEMENTOS DIBUJO-FOTOS CORREDORES-TUBO CEMENTO RAPIDO

DECORACION: COCINA ATREZZADA (SEC 44)

VESTUARIO: VESTUARIO DOBLE MARTIN Y ARTURO (SEC 44A)

Nº VESTUARIO: ARTURO: TRAJE 6 (SEC 44A)

MARTIN: TRAJE 5 (SEC 44A- 45 - 44) / TRAJE 12 (SEC 76)

AFRICA: TRAJE 5 (SEC 44A- 45)

MAQUILLAJE/PELUQUERIA: SUDOR MARTIN- SUDOR ARTURO- VENDA MARTIN (SEC 44A-45-44)

CAMARA: SINCRONIZADOR (SEC 44A)

VEHICULOS Y SEMOVIENTES: JILGUERO (SEC 44A)

PRODUCCION: CINTA DE VIDEO PROGRAMA PARTIDO FUTBOL (SEC 44A)

CITACION EQUIPO POR DEPARTAMENTOS			
DIRECTOR	09,00	EQ. MAQUILLAJE	09,00
AYTE. DIRECCION	08,45	EQ. VESTUARIO	09,00
SCRIPT	09,00	JEFE ELECTRICOS	09,00
EQ. DIRECCION	08,45	MAQUINISTA	09,00
DTOR. PRODUCCION	O/P	ELECTRICOS	09,00
EQ. PRODUCCION	O/P	DECORADOR	O/P
DTOR. FOTOGRAFIA	09,00	REGIDOR	08,45
EQ. CAMARA-VIDEO	09,00	ATREZZISTAS	Orden según decorador
EQ. SONIDO	09,00		

AYTE. DIRECCION



JEFE PRODUCCION



4

La
postproducción

Julia Juárez

Postproducción de cine

Hoy en día todo es **imagen**.

El proceso de elaboración de una obra audiovisual se compone de diferentes fases: Guion - Rodaje - Postproducción.

La Postproducción se define como la manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color de la imagen y la mezcla final de todos estos elementos, que es donde se concreta la idea de la obra audiovisual.

Desde el punto de vista humano, los profesionales que intervienen en este proceso como jefes de equipo suelen ser: montador de imagen, que se encarga del montaje o edición de las imágenes; montador de sonido; músico; mezclador, que es la persona que se encarga de unir todos los sonidos en uno solo; etalonador, la persona que en el proceso final iguala la luz de todos los planos de las secuencias y da esa continuidad a toda la película, para que la película acabada llegue al público. Pero a la hora de tomar las decisiones finales intervienen activamente el productor y el director.

Montaje de imagen

Jean-Luc Godard ha dicho, «si dirigir es una Mirada, montar es un Latido del Corazón».

La evolución del montaje audiovisual durante este siglo pasado ha sido enorme. Debido en general a las nuevas tecnologías y la transformación del lenguaje cinematográfico.

El montaje surge más como un recurso técnico más que intelectual, pero fueron los rusos Vertov, Pudovkin, Eisingstein, etc. quienes investigaron y profundizaron tanto en la práctica como en la teoría cinematográfica centrándose, sobre todo, en el poder del montaje como elemento dialéctico.

También el cine documental ha tenido una profunda influencia en la evolución del montaje. Esto se puede ver por ejemplo en noticiarios, cine de propaganda, institucional, social, cine ensayo, transiciones, fundidos, cortinillas, sobreimpresiones, efectos visuales.

Sistemas analógicos de edición:

A pesar de que los sistemas analógicos de edición ahora no son muy utilizados, es importante poder conocerlos. Para realizar el montaje en estos sistemas necesitarías la utilización de rollos de cinta de película. Los dos tipos de máquinas que editan en rollo de película son: Moviola o KEM o Steenbeck

¿Cómo es el proceso de montaje en un sistema analógico? El negativo de la película en rollos va a un laboratorio y este procesa el negativo original de la cámara y produce un positivo o copia. El positivo se tiene que sincronizar con el sonido y para eso se utiliza un sincronizador.

¿Cómo se hace un corte en un sistema Moviola? Marcas el fotograma donde quieres hacer el corte, utilizando un lápiz grueso. Lo cortas con una empalmadora si es imagen el corte es recto y si es sonido el corte es oblicuo, para unir el principio y el final de las tomas se utiliza cello. Cuando toda la imagen está montada tiene que ir al laboratorio para finalizar el proceso.

Hasta principios de los años noventa del pasado siglo, se utilizaba la Moviola, pero hoy en día estos métodos analógicos no se utilizan apenas. Aún así podemos rodar en analógico y el negativo que hemos rodado se lleva al laboratorio para revelar. De este negativo del celuloide se hace una copia en vídeo digital; es lo que se llama telecine.

En esa copia en vídeo va inscrita una señal numérica (Keycode) que funciona como un código de tiempo y facilita las labores de montaje. Una vez finalizado el montaje de imagen se envía al laboratorio, donde está depositado el negativo y el llamado Montador de Negativo, selecciona los trozos indicados por el keycode y los empalma añadiéndole el rollo final de títulos de crédito. De este negativo final montado se obtienen otros, llamados internegativos para protegerlo en el futuro.

Las copias estándar que vemos en los cines salen de estas segundas copias.

El equipo de montaje lo completa un ayudante y auxiliar de montaje, cuya labor ha variado con la aparición de las técnicas digitales.

Montaje digital:

La edición digital empezó a usarse cuando aparecieron los primeros sistemas de edición no lineal que permitían trabajar una primera edición con equipos más económicos, pero que luego había que finalizar en equipos más complejos y caros. Al principio este método solo era capaz de trabajar con material digitalizado de poca calidad (debido a la baja resolución y alta compresión consecuencia de la tecnología disponible en ese momento).

Con el tiempo la tecnología avanzó en potencia de proceso y capacidad de almacenamiento y fue posible digitalizar el material sin pérdida de resolución y sin compresión, pero en los proyectos más grandes o largos, era aconsejable continuar con el proceso de edición offline usando material con compresión y menor resolución, al final solo el material montado es redigitalizado sin compresión. Este proceso se llama conformado.

El montaje se suele hacer con diferentes programas: Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro, Apple Final Cut etc.

Hay distintos elementos que forman parte del montaje digital:

- Sistema de Edición Digital: Es un ordenador para editar el audio y video provenientes de cintas o archivos.
- Media: El material bien sea audio, video o ambos.
- Importar: Ingresar o traer archivos media al sistema de edición digital.

En el momento del montaje de la imagen el montador tiene un guion, partes de cámara con detalles de lo que se ha rodado y partes de la script y del ayudante de cámara que también le informan de cuantos planos se han rodado en cada secuencia y como son los planos que se han rodado: si son planos fijos, panorámica de derecha a izquierda o al revés, cámara en mano, plano medio, plano general, plano corto, etc; y cuantas tomas se han realizado de cada plano, metraje y duración de cada plano. Precisan las condiciones técnicas del rodaje de cada plano y el juicio emitido para cada toma. “Solo se tienen en cuenta las tomas que el realizador da por buenas”.

Partiendo de esta información el montador de imagen empieza su trabajo. Hay montadores que consultan muchísimo el guion y otros a partir de una lectura no lo vuelven a mirar.

Guía de creación audiovisual

El montaje cinematográfico consiste en escoger, ordenar y unir una selección de los planos según una idea y una dinámica determinada, a partir del guion, de la idea del director y del montador.

Por todo ello se considera que el montaje es una de las disciplina fundamentales en la realización de una película.

Durante el proceso se evalúan diferentes alternativas creativas.

**Hoja de Script de la película
“Zigortzaileak” (Los Castigadores)*

56- INT. PASILLO DE LA ESCUELA – DÍA.

LEIRE - SANDRA - LEO - DAVID -

P1: PV
SANDY
> P
MASTER

Castigadores se han cambiado en el baño y Sandy espera fuera a David que salga. Éste al ver a Sandy se queda sorprendido.

P3
P.
DAVID

P4
PC
SANDY

P2
P
SANDY

DAVID
¿ Tú, quién eres?
Eta zu nor zara?

SANDY
Soy Sandy.
Sandy naiz.

En ese instante Sandy empieza a bailar y chapurrear la canción de Zigortzaileak muy marchosa con un micrófono que lleva un guante pequeño. David al verlo empieza a reírse con chulería hasta que se aburre.

SANDY
“Beti atzean zabilta. Aspertuta naukazula. Zigorra merezi duzu. Zigorra merezi duzu.”

DAVID
¡ Qué chorradas haces!
¡ Quitate ya y para de hacer el mono!
Zer txorakeria dira horiek?!
Kendu paretik eta ez ezazu txoroarena egin!

David mosqueado va a empujar a Sandy pero esta muy rápida lo esquiva y sigue moviéndose al ritmo de la canción. David intenta pegar a Sandy, ella se moverá y cantara muy emocionada librándose de todo tipo de golpes que intenta darle. David ya muy cabreado intenta darle un puñetazo sin éxito por lo que se abalanza hacia ella como un energúmeno con tal mala fortuna que se cae al suelo justo cuando Sandy se da una pirueta. David acaba en el suelo medio inconsciente y Sandy al ver eso, para de bailar observándolo sin saber que hacer para ayudarlo. Vinci y Lee al ver a David en el suelo le miran a Sandy alucinados.

P5 /
P6

LEE
¡¿ Uy, está bien no?!
Ui...ondo dago, ezta?!

SANDY
Si, se ha caído sólo y esta medio atontado.
Bai, bera bakarrik erori eta zorabiatu da.

PU1
DE
P3

La combinación de las secuencias, su ordenamiento y mezcla con distintos recursos auditivos pueden dotarlas de significados que no poseen por si solas. El montaje radica en presentar la obra con la mayor fluidez y claridad para formar una historia lógica y de forma que el espectador lo vea tal y cómo quiere el director.

En el montaje se cambian secuencias, se suprime lo que no gusta, las entradas y salidas innecesarias, se añade o se acorta el ritmo... Hay prioridades para seleccionar una toma o hacer un corte, teniendo en consideración la emoción y la calidad dramática.

Para comenzar a entender este concepto llamado Emoción, debes de hacerte la siguiente pregunta: ¿Cómo quisieras que la audiencia se sienta al ver esta escena o al ver tu película? Si logras que tu audiencia sienta lo que tú quieres que ellos sientan a través de toda la película, has hecho un buen trabajo. Esta es la tarea más difícil de hacer en una buena película.

Lo que finalmente la audiencia va a recordar no es la edición, no son las actuaciones, ni tan si quiera es la historia. Es el cómo se sintieron al ver tu película. La Emoción está por encima de cualquier otra categoría que pudieras imaginar a la hora de hacer y montar tu película.

Desde un punto de vista académico, se diferencian cuatro grandes estilos de montaje:

- **Narrativo o Clásico:** Que cuenta los hechos de modo lógico y coherente, aunque haya saltos temporales hacia delante o hacia atrás. El montaje “invisible”.
- **Expresivo:** Rápido en la acción, lento en lo intimista por eso de él depende el ritmo externo.
- **Ideológico:** Cuando manipula las emociones y las ideas basándose en asociaciones de ideas.
- **Poético:** Propone una puesta en escena no narrativa, sino psicológica, anímica y espiritual.

Méliès ya empleaba el corte de planos, pero no era un montaje narrativo, ya que lo que él componía era una sucesión de cuadros suficientemente autónomos y clausurados en sí mismos.

Entre los precursores del montaje narrativo se encontraba Porter con su *Vida de un bombero americano* y, sobre todo, *Asalto y robo de un tren*.

Se viene considerando que la primera función del montaje es la narrativa, se trata siempre de conseguir que el «drama» sea mejor percibido y correctamente comprendido por el espectador.

D.W Griffith marca junto con Porter, el inicio de un cine con posibilidad de desarrollo posterior en un modo de representación coherente, y más complejo. Desarrolló el montaje paralelo, el raccord de miradas, la escala de planos, los ritmos ascendentes, es decir, montajes rápidos y dinámicos en los finales para agregar suspense y emoción, su empleo de la antítesis (dos realidades confrontadas para hacer que el espectador tome partido) constituye uno de los impulsos fundamentales en la conquista del montaje. Griffith no inventó el cine clásico, pero sintetizó muchos de sus elementos y elaboró la base sobre la que este se levantó poco después. Fue un maestro de la narración (acciones paralelas, suspense basado en el aumento del tiempo narrativo, persecuciones...), descubrió que el tiempo cinematográfico, al contrario que el real podía ser dilatado o acortado, desplazó la cámara dentro de la misma escena y montaba siguiendo diversos tipos de raccord.

Su primera gran obra fue *El nacimiento de una nación* y en esta película llegaba a narrar hasta tres acciones montadas en paralelo completamente legibles. La cámara y el montaje sintetizaban hallazgos anteriores con gran fluidez. Después llegó «Intolerancia» que narraba episodios de la historia de la humanidad entremezclados con un montaje paralelo independiente del montaje interno de cada fragmento.

Para muchos cineastas soviéticos de los años 20, el montaje era un medio fundamental para organizar la forma global de una película.

Las primeras películas de Eisenstein, son intentos de construir un film a partir de determinados recursos del montaje. En vez de subordinar los patrones de montaje a la ordenación de la historia para Eisenstein el cine era el conflicto entre dos o más imágenes, y sentía la necesidad de dejarlo palpable para el espectador. Así, en *El acorazado Potemkin* podemos ver un plano medio en el que un oficial señala un jamón en perfecto estado, y un plano detalle en el que vemos más cerca ese jamón y al que parecen haberle brotado gusanos.

Es un fin en sí mismo, consiguiendo expresar mediante el choque de dos planos una idea, o un sentimiento. Este tipo de montaje es definitorio del cine de Eisenstein o también de la vanguardia francesa.

Pero hay muchos otros como Eisenstein que creen que el montaje es la parte más decisiva de la elaboración de una película. Orson Welles con el uso de la profundidad de campo y del plano secuencia, señala que es un triunfo del realismo. Considera la filmación en planos largos, que muestran en más tiempo la realidad en un solo fragmento de film y colocan todo lo que aparece en una situación de igualdad ante el espectador, y al ser un actor que viene del teatro y del mundo de la radio ayudo muchísimo en el sonido de las películas.

Podemos decir que en el cine clásico se utilizó un montaje invisible, y que a día de hoy se sigue empleando, tratando de cortar un plano siempre que un movimiento lo permita, para que de esa forma el corte pase más desapercibido. También podemos acelerar el montaje cuando llega la violencia o la tensión, y lo relajamos cuando hay una conversación más tranquila.

En cuanto a un montaje más poético tenemos a Directores como Bresson, Bergman, Tarkovski, Buñuel, Ozu, Kurosawa... Este último, aún en sus películas más de aventuras, siempre empleaba un montaje poético.

Terrence Malick o David Lynch emplean a veces el expresivo o el clásico, pero tienden siempre hacia un montaje poético.

Cuando vamos a montar una película y vemos el material que tenemos, siempre se tiene una primera impresión, que en general es la adecuada. Pero es absolutamente necesario conservar el recuerdo de todas las malas y buenas impresiones. Porque uno se acostumbra a todo, y después de verlo cuatro veces, todo parece bueno. Hay que dejarse llevar por las propias emociones y en especial, tratar de conservarlas.

A veces los métodos de trabajo que se han utilizado para las películas anteriores no sirven para la siguiente. Cada obra es una diferente.

El montaje es ese momento en que todo lo que hemos pensado en el guion y después rodado adquiere significado. El editor comienza a ordenar el material a la vez que se va rodando la película y deber ser alguien que entienda la película como el

director. A menudo un buen montador puede mejorar la película original concebida por el director.

Una película puede crear su propio tiempo y espacio, para adaptarse a cualquier tipo de narración. Tiempo y espacio pueden ser eliminados, recreados y presentados de una manera que ayude a la comprensión del público.

La técnica del montaje ha cambiado la forma de hacer cine con nuevas narrativas, más complejas, más adultas y con diferentes voces y tempos. Una de sus mayores aportaciones ha sido, sin duda, las innovaciones de lenguaje ante nuevas estructuras cinematográficas, los aspectos artísticos y técnicos del montaje cinematográfico como en el uso de herramientas y software de montaje.

El montaje se utilizó para asegurar la continuidad narrativa. La clave del sistema continuo “o raccord” es hacer que la transición de un plano a otro sea «suave» o casi invisible. Por otro lado, el ritmo del montaje depende también de la escala de plano, un plano general, durará más que un medio, y este, más que un primer plano. Pero la clave de este montaje continuo, es el manejo del espacio y del tiempo.

El corte en el movimiento es también otra técnica para invisibilizar el corte de un plano a otro, hablamos de aprovechar movimientos y gestos para cambiar el punto de vista .

Existen numerosos tipos de raccord que ofrecen continuidad en distintos elementos del producto audiovisual. Algunos de los tipos más comunes son: raccord sobre una mirada, de movimiento, sobre un gesto, de eje, de luz, etc.

El montaje continuo tiene recursos como encadenados, fundidos, el sonido diegético, y también puede tomarse libertades con respecto a la duración de la historia. Aunque la continuidad y la elipsis son las formas más comunes de transmitir la duración, la expansión (alargar un momento, haciendo que el tiempo en la pantalla sea mayor que el de la historia) es una posibilidad diferente.

Todo requiere de la inspiración artística y de la exactitud del artesano. Es decir, narrar sin andarse por las ramas, ser conciso, breve, ágil para que la narración tenga más fuerza y se comprenda mejor.

Una vez terminado el primer montaje de la película, saber colocarse en una postura crítica que afecta al todo del resultado obtenido. Para el buen término del film, una norma muy importante en cine es la concreción, el no tener miedo a cortar y tirar planos al cesto, por muy bellos que nos parecieran. Esto requiere tener en las manos muchos recursos para solucionar cada secuencia de la mejor forma posible. Por eso, el montador es co-creador de muchas de las películas y documentales en los que ha intervenido.

Es necesario aprender a valorar la estructura de cada montaje desde el análisis global, mediante la elaboración de esquemas que permitan una vista rápida, de la totalidad del largometraje.

Es importante tratar el montaje con una visión de universalidad. Hacer más comprensible el lenguaje cinematográfico para un mayor número de personas. La solución es quizás justamente incitar al espectador a tener una presencia activa y constructiva.

Cuando uno narra una historia no cuenta solo una historia, ya que cada espectador con su propia capacidad imaginativa entiende una historia. El poder pasa al espectador.

Según dice J.L. Godard «lo que está en la pantalla ya está muerto, es la mirada del espectador lo que insufla la vida»

Para que una historia pueda alcanzar su nivel comunicativo, hay que montarlo bien. No todo es una cuestión técnica, hay que encariñarse, respirar dentro de tu propia concentración.

En el montaje se tendría que articular metafóricamente cuál es la idea que se quiere plasmar y transmitir. Es en la secuencia de imágenes, elegidas cuidadosa e intencionalmente, donde se busca generar sensaciones en el espectador.

La pasión de Juana de Arco, de Carl Theodor Dreyer es otro perfecto ejemplo del montaje como generador de experiencias en el espectador, y no como simple instrumento narrativo.

Montaje designa a la vez el trabajo técnico del montador y el resultado artístico de ese trabajo. Lo más difícil no es la parte técnica que en verdad solo la experiencia puede enseñar. El trabajo de montador es más artístico.

Hace falta tiempo para el cambio de la ilusión de realidad y sea sustituida por la movilización de la mirada. La mirada también está formada por las preguntas que surgen. ¿De dónde eres, a dónde vas, qué haces, qué piensas?

En el montaje se acaba de escribir el guion y se hace la película.

«El dueño de la película es la película». Alain Resnais.

Montaje de sonido

Al contrario que el ojo, el oído es sensible a estímulos procedentes de cualquier dirección, siempre que tales estímulos tengan suficiente fuerza. Cuando un nuevo sonido penetra en nuestro campo auditivo, no desplaza o anula a los otros, sino que pasa a formar parte del conjunto que estamos percibiendo.

Para que el sonido constituya un acompañamiento realista de la imagen hay que reproducir en la banda sonora el proceso mecánico de nuestra audición, es decir, hay que incorporar a la banda sonora sonidos con un significado concreto.

No se puede cortar repentinamente la banda de ruidos y pasar a la banda de diálogos; nuestra mente es muy sensible a los cambios repentinos de sonido, por lo que el corte llamaría mucho la atención, nos perturbaría haciéndose notar y por tanto perdiendo naturalidad. Estas transiciones entre las distintas bandas de sonido deben graduarse bien, para que pasen inadvertidas al público.

Normalmente hay un diseñador de sonido para la película y está en diálogo: con el director, productor, montador de imagen, con la persona que graba el sonido directo en el rodaje, con el montador de sonido, y con el mezclador de sonido.

Se suele tener reuniones entre todos los diferentes jefes de equipo, porque de esta manera ya se pueden hablar de sonidos de toda la película, ambientes, animales, las localizaciones donde se va a rodar, etc. En estas reuniones se podría abarcar todos los procesos que incluyen el desarrollo del producto audiovisual y en general se comparte esa responsabilidad entre varias personas.

Para entrar en el proceso de postproducción de sonido, normalmente necesitamos acabar la imagen y tener trabajado el sonido directo.

A partir de ahí el montador de sonido tiene que ver la película para poder entenderla, sentirla y valorar que quiere transmitir el director con ella. Y después servir a la propia película trabajando en ella.

La confección de una buena banda de diálogos a partir del sonido directo es muy importante, para que el espectador entienda todos los diálogos de los personajes.

Si en la película hay una conversación que no se oye bien tenemos que doblarla, volver a traer a los actores para que superpongan su voz a las imágenes ya rodadas y coincidan las labiales.

También se debe separar las pistas de sonido directo por personajes para poder facilitar los ajustes de nivel y de equalización.

Al final los diálogos siempre se ponen en el centro de la pantalla.

Todo esto relacionado con el sonido se suele trabajar en la mayoría de los casos en un Pro-tools de Avid. Debemos ir colocando todos esos sonidos que se ven su causa originaria en la pantalla; por ejemplo, si hay una televisión en plano y se está viendo una película, ese sonido se debe oír a no ser que se vea que el personaje baja el volumen o la apaga. Así con el resto de cosas, seguir añadiendo más efectos sonoros y los ambientes. Cada secuencia puede necesitar sonidos diferentes, pájaros, viento, voces. etc.

A esto se añaden los efectos sala, que se hacen en un estudio de sonido y se encarga otro especialista, y son los ruidos que suelen hacer las personas, como pasos, golpes, ruidos de llaves, etc. Y finalmente, el último paso es añadir la música. Así vamos creando el aire de la película.

Cada película tiene un tipo de sonido: las hay atmosféricas, las hay más narrativas. Puedes narrar con el sonido, contar cosas, añadir sonidos que no están en la imagen. Este trabajo puede ser muy parecido al del compositor, porque se trata de producir algo similar a la música, pero con sonidos.

Esas ocasiones en que se puede experimentar con nuevos sonidos se vuelve algo muy apasionante, creativo, experimental poético, y puedes crear mundos nuevos dentro de la película. A veces se puede crear música con los efectos de sonido.

La Banda Sonora de la película, se puede encargar a un compositor que la haga especialmente o se pueden utilizar músicas o canciones grabadas previamente. O ambas cosas. Según secuencias a veces se montan con las músicas acabadas y otras veces se compone y se graba la música después del montaje de la imagen.

Cuando el compositor hace una música bien pensada para la película, narra, empieza y termina de forma integrada, absolutamente precisa, es algo mágico.

El Compositor debe componer, grabar, mezclar una música que sea poderosa y al mismo tiempo interactúe a la perfección con las imágenes, y posteriormente intentar aportar o marcar de una forma narrativa y con ciertos elementos sonoros aquellos momentos de la película donde hacen falta, sensaciones o emociones. Sin darte cuenta la música te ha ayudado a contar tanto o más que las imágenes.

Lo lógico es ir trabajando en orden desde el principio hasta el final, así se consigue una continuidad y unidad sonora en toda la película. Pero, sobre todo, lo más complicado de todo es saber qué es lo que hay que poner y donde lo colocas.

Hay que valorar y pensar cuanta música se pone en una película y dejar silencios que a veces son muy valorados.

Una vez que tienes todos los sonidos trabajados e integrados, tienes que ir a un estudio a mezclarlo. Todos estos canales se pasan con una mesa de mezclas a unos pocos canales y el mezclador de sonido se encarga de equalizar, quitar el ruido de la cámara del sonido directo, hacer lo que llamamos el plano sonoro y dar a todo el nivel que tiene que tener. Es hacer una lectura de todo el trabajo anterior y por eso hay que llevarlo todo pensado y muy trabajado.

El sonido ha mejorado mucho también debido a las nuevas tecnologías. Pero creo que todo es cuestión de saber ver y expresar la película. Hay que tener oído, criterio, lectura cinematográfica de la imagen, teniendo en cuenta lo que sientes al verla, y lo que siente el director. Un buen montador de sonido interpreta las ideas del director, pero también aporta ideas nuevas para esa película. Finalmente, un montador de sonido especializado también corrige los posibles problemas que puedan surgir.

Por otro lado, la calidad de un montador no depende de la tecnología: no por tener un buen ordenador o una buena mesa de mezclas se consigue el mejor sonido. Finalmente es un trabajo humano.

Luego están las grandes películas espectáculo que es cuestión de tiempo y trabajo. Pero a mí me parece más difícil sonorizar el silencio y el diálogo de personas.

Al final de mezclas tenemos una triple banda: la de los diálogos, la de los efectos sonoros ambientales y la de la música. La mezcla sin diálogos, hace posible el doblaje a otros idiomas.

Las distintas bandas sonoras se preparan en un único master que contiene todo; los diálogos, música, sonido directo y efectos de sonido, sincronizados con la imagen.

Podríamos decir que el trabajo del montador de sonido igual que el montador de imagen tiene dos caras, una técnica y la otra más creativa. Su trabajo consiste principalmente en servir a la película de la forma más sencilla posible y a posteriori intentar sumar a la película las emociones y sensaciones, de una forma narrativa, donde haga falta. Todo forma parte de un mecanismo que sirve para contar una historia junto a la imagen, la música y los diálogos. Y el resto de sonidos. Esta es la esencia principal del oficio.

El conformado

En el proceso de conformado se sustituye el material offline de trabajo por el material de calidad y es clave para una óptima finalización del procedimiento, y aunque está bastante automatizado no está exento de problemas, debido a la naturaleza de los elementos de distinta procedencia que están involucrados en el proceso.

Para realizar el conformado existen protocolos estandarizados que facilitan el proceso. De la edición lineal se ha mantenido la EDL (Edit decisión list), una lista sencilla de los eventos de edición en la secuencia (hay varios formatos, pero el más extendido es el CMX 3600), y se han creado nuevos formatos de intercambio, más

avanzados, como AAF, XML y OMF (estándar en el mundo del audio). Si bien el XML se va abriendo camino.

En el proceso de conformado tenemos que tener en cuenta los eventos de la lista de edición: Fundidos, encadenados, ralentizados, sobreimpresiones.

Informe del laboratorio sobre el negativo

CONTINUED FROM SHEET No.	SHEET NUMBER IA	CONTINUED ON SHEET No. IIA
-------------------------------	------------------------	-----------------------------------

PRODUCING COMPANY	CHARGES TO	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> 9° </div>
PRODUCTION	STUDIO OR LOCATION	PRODUCTION No.

DIRECTOR CAMERAMAN DATE

COLOUR B/WHITE

PICTURE NEGATIVE REPORT

STOCK AND CODE No. 5218	LABORATORY DELIVERY AND PRINT/TELECINE INSTRUCTIONS	CAMERA AND No. A
EXPOSURE AND ROLL No. # 23A		CAMERA OPERATOR

MAG. NO.	LENGTH LOADED	SLATE NO.	TAKE NO.	COUNTER READING	TAKE LENGTH	*P FOR PRINT FILM VIDEO	LENS F/L & STOP	ESSENTIAL INFORMATION I.E. COLOUR DESCRIPTION OF SCENE, FILTER AND/OR DIFFUSION USED ETC., ETC.	CAN NO.	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 	305	16/1	1X 15	15	15		18"	HAWAIIA NEUTRO (56K)		
				2X 30	15	15	P	GH 124078	5965-100	
				3X 40	10	10	P	"	"	
			16/2	1X 45	5	5		16"	1P	Possible pelo (T. 5.6-1/3)
				2X 65	20	20		"	"	
				3X 75	10	10		"	"	
				4X 95	20	20		"	"	
				5X 120	25	25		"	"	
				6X 125	5	5		"	"	
			16/3	7X 145	20	20	P	"	"	
				1X 155	10	10		"	"	(T. 5.6-1/3)
				2X 160	5	5		"	"	
			3X 165	5	5		"	"		
			4X 175	10	10	P	"	"		
		17A/1	1X 185	10	10		25mm	"	(T. 5.6-1/3)	
			2X 195	10	10	P	"	"		
		16/4	1X 200	5	5		18"	"	(T. 4 1/2)	
			2X 215	15	15		"	"		
			3X 230	15	15	P	"	"		
		19/2	1X 245	15	15		25"	"	(T. 5.6-1/3)	
			2X 265	20	20	P	"	"		
EXPOSED			EXPOSED			TOTAL PRINTED	TOTAL PREVIOUSLY DRAWN		TOTAL CANS	
SHORT ENDS			HELD OR NOT SENT		180	6	FOOTAGE DRAWN TODAY			
WASTE			TOTAL DEVELOPED		85		PREVIOUSLY EXPOSED			
FOOTAGE LOADED	305	SIGNED					EXPPOSED TODAY		# 23A	

Continúa → # 23A

Hay diferentes máquinas para poder hacer el conformado una de ellas es el Da Vinci Resolve.

Siempre es recomendable que junto con las cintas o archivos originales nos pasen una película de referencia a baja resolución para poder chequear el conformado y comprobar que todo está bien. Incluso si la película se ha conformado correctamente tenemos que volver a recrear efectos, fundidos encadenados, cambios de velocidad, etc.

El proceso de conformado suele llevar más tiempo que el que muchos se imaginan y tiene una importancia vital previa a la corrección de color.

El montador también es el responsable de supervisar los efectos ópticos y títulos que se van a incorporar a la película. El director y el productor son los responsables de aprobar el conformado final.

Corrección de color

El etalonador o colorista es un profesional más en la cadena de producción del audiovisual que corrige el color. Es una profesión que ha cambiado radicalmente en los últimos tiempos.

Su función es la de efectuar las correcciones de color, brillo, contraste controlando la calidad, colorimetría y luminosidad de la imagen con el fin de igualar los planos de las distintas secuencias

Se suelen hacer máscaras. En las partes de la imagen que queremos resaltar, y las que queremos eliminar. Es casi como volver a iluminar el plano para lograr la continuidad en la iluminación, y buscar el estilo final del proyecto siguiendo las instrucciones del director de fotografía, colorista del director y productor.

La elección del color se puede utilizar como un elemento de subjetividad al estar asociado cada color a un estado de ánimo específico: el azul a la melancolía, el verde a la esperanza.

Cuando se rueda una película en un tono determinado debe haber una reflexión muy profunda, no debe ser arbitrario.

Los cianes, los azules y colores fríos tienden a alejarse del espectador dando la sensación de profundidad y lejanía, mientras los colores más cálidos tienden a parecer más próximos. Por eso es importante la configuración de una película desde el punto de vista de la dirección artística o decoración. Estableciendo muy bien el color de la ropa de cada actor, y los decorados; y situando los colores de una manera específica podemos conseguir que la imagen al final te marque esa profundidad.

Porque no es lo mismo trabajar con un tono de color que funciona en el subconsciente de la gente de una determinada manera, que con otro.

Hay que ser muy respetuoso con el trabajo del director artístico y si decide un color hay que mantenerlo aunque sea solo por respeto a su trabajo y el de su equipo. Por eso hay que ponerse de acuerdo en los colores...

El director artístico debe de saber si se rueda en digital o en químico para trabajar los colores y los tonos.

En el trabajo en digital hay dos cosas sustancialmente distintas al 35mm, y son la dirección artística y maquillaje. Son fundamentales las pruebas de cámara.

El etalonador es la última persona por la que pasa la imagen de cualquier producción. Y tiene que tener una buena base técnica y artística para poder tener un diálogo con el director de fotografía.

Hay que comprender que el director de fotografía trabaja para obtener un resultado en pantalla, pero es el etalonador el que afina la imagen con el etalonaje. Pero además el buen etalonador, aparte de lo que le diga el director de fotografía tiene que ir un poco más allá y si ve algo que puede mejorar lo hace y se lo dice posteriormente. Por eso es clave definir antes de rodaje los parámetros sobre los que la película va a discurrir siendo bienvenidas todas las sugerencias e ideas

Digital cinema package

El Digital Cinema Package (DCP por sus siglas en inglés) es una colección de archivos digitales que se usan para almacenar y transmitir cine digital, audio, imagen y flujos de datos. Es la versión digital de una película. Antes se llevaba al cine la película en bobinas o rollos de 35mm, hoy se lleva un DCP.

La primera diferencia es el tamaño físico. Al ser un medio digital, un DCP cabe en un disco duro y es fácilmente transportable. Un pequeño pendrive de 16 GB puede albergar un cortometraje, trailers, spots... nada que ver con las pesadas bobinas. Una película de 90 minutos pesaba unos 25 kilos.

Historia del cine Digital en salas de Cine:

En relación con el cine analógico, el cine digital es algo reciente, concretamente en el año 2000 se empezaron a ver los primeros proyectores digitales, los cuales tenían una resolución de 1280×1024 píxeles y por aquel entonces no existía como tal el formato DCP. Se usaba un servidor donde se almacenaba la película, que venía en varios DVD-ROM. En EEUU la primera proyección digital fue «Star Wars Episode I», en tan sólo dos salas a modo de experimento para ver si el público aceptaba el nuevo formato.

La práctica habitual adopta una estructura de archivos organizada a su vez en varios de gran tamaño (generalmente muchos gibabytes) en formato MXF (Material Exchange Format), utilizados por separado para almacenar flujos de audio y vídeo, y archivos auxiliares de índice en formato XML.

Los archivos MXF contienen secuencias que están comprimidas, codificadas, y cifradas, con el fin de reducir la gran cantidad de almacenamiento requerido y para proteger contra el uso no autorizado. La parte de imagen está comprimida en JPEG 2000, mientras que la parte de audio es PCM lineal

Existen dos tipos de DCP actualmente, ambos compatibles: INTEROP y SMPTE.

INTEROP es el formato más antiguo y es el más compatible de los dos, pues todos los servidores DCI deben soportarlo. SMPTE es el formato más moderno, que poco a poco va instalándose en todos los servidores.

Las diferencias entre ambos es el sistema de subtitulado, incompatibles entre sí, pero mejorado en el caso de SMPTE, además de que en el caso de SMPTE se amplía a 25 FPS (fotogramas por segundo) y a 30 FPS las opciones de reproducción.

Los dos ficheros con extensión «MXF» son los que el proyector usará para reproducir el DCP. Uno contiene la imagen y otro el sonido. El resto de ficheros son información sobre el DCP que necesita el servidor, para poder reproducirlos, además de decir quién ha realizado el DCP, etc.

Comparativamente es como un archivo de video cualquiera de vuestro ordenador, solo que sirve sólo y exclusivamente para ser reproducido en servidores de cine digital.

Un DCP es posible copiarlo y verlo en cualquier servidor de cine. Esto está bien para un tráiler, anuncios, promos o visionado de material controlado. Sin embargo cuando se trata de algo más sensible como una película, se necesita algo más. Aquí es donde entran los KDMs, abreviatura de «Key Delivery Message» o más comúnmente, el sistema de protección y control de los DCPs.

Los DCPs suelen venir en dos tipos diferentes de almacenamiento, los cuales están dirigidos a diferentes tipos de duración.

Los anuncios, los trailers y los cortos menores de 10 minutos de duración, suelen venir en Pendrives, pues ocupan poco espacio.

Por el contrario, cortos mayores en duración de 10 minutos, documentales, películas...suelen venir en discos duros.

A la acción de copiar el contenido del pendrive o disco duro se le llama «Ingestar», que no es más que una copia de ficheros automática que se produce en cuanto se inserta el dispositivo por el puerto USB del servidor.

Concluida la etapa de post producción se da por finalizado todo el proceso de realización de la obra audiovisual y solo queda que la obra llegue al público.

5

La exhibición y la distribución

Nieves Maroto

Cómo buscar un buen distribuidor

Llega el momento de comercializar la película. Esta tarea, como sabemos, la hace el distribuidor.

En realidad, el acuerdo sobre la distribución de la película debería estar cerrado antes del rodaje, ya que la experiencia del distribuidor nos puede ser muy útil tanto en la estrategia de comunicación de la película como en la selección de imagen para el cartel, entre otras cosas.

La distribución es mucho más eficaz si la relación entre el creador o el productor y el distribuidor es de mutua confianza. Esto, como es lógico, se va consiguiendo con el paso de los años, por eso muchos creadores-productores se van construyendo sus redes internacionales de distribución. Véase el caso de Ken Loach, que cuenta en cada país con la misma distribuidora y con los mismos coproductores desde hace años.

Si no tenemos la suerte de contar aún con un distribuidor amigo, lo mejor es que hagamos un pequeño estudio de la situación de la distribución en el territorio concreto del que estemos hablando y veamos cuál es la mejor opción. Por ejemplo, si nuestra película es de bajo presupuesto, debemos descartar, de entrada, a todas las distribuidoras que se ocupan prioritariamente de películas de gran presupuesto y buscar a aquellas que están dispuestas a arriesgar por obras más personales o a descubrir nuevos talentos.

Una vez seleccionadas, debemos dirigirnos a ellas de la manera más eficaz posible, por ejemplo:

- Intentar que un amigo común nos presente.
- Enviando un correo electrónico con una información breve, pero atractiva sobre el proyecto y llamando a continuación por teléfono para pedir una cita.

Desaconsejamos expresamente ir entregando DVD de la película en los actos públicos a diferentes distribuidores.

Hay que preparar muy bien esa primera cita, porque en ella hay que conseguir despertar la curiosidad del distribuidor por ver nuestra película. Anotamos a continuación unos simples consejos para lograrlo:

- Llegar puntual a la cita.
- Llevar una breve presentación en un pen-drive o impresa que podamos dejar para su consulta (más adelante hablaremos del material a realizar).
- Hablar de la película y de sus posibilidades con realismo, pero también con pasión.
- Intentar que el distribuidor se comprometa a ver la película en un día, hora y lugar concreto. Si no tenemos un acuerdo previo al rodaje, debemos enseñar la película completamente terminada, aunque nos parezca que es muy tarde, porque enseñar una película a medio terminar a alguien que no ha leído el guion ni nos conoce de nada la hace mucho peor. Si no se compromete a ver la película en un día concreto, como último recurso se puede dejar un DVD, pero no es muy aconsejable.
- No extendernos demasiado en explicaciones en esta primera reunión. Esta cita debería durar entre 30 y 40 minutos como máximo.

Es mejor no estar presente en la sala cuando el distribuidor vaya a ver la película, para que pueda hacer comentarios con sus colaboradores durante la proyección y se sienta un poco más libre. Podemos quedar al terminar al final del pase en un lugar donde se pueda charlar con tranquilidad durante, al menos, 10 minutos.

Si la película ha gustado, el distribuidor va a mostrar su interés desde el primer momento y va a intentar cerrar en poco tiempo un acuerdo de distribución.

Si la película no ha gustado, el distribuidor tratará de poner varias excusas para no herir nuestros sentimientos, pero debemos tener claro que en todos los casos nos está diciendo que no la va a distribuir.

Las excusas son de este tipo:

- La película está muy bien, pero este año tenemos mucho material para distribuir.
- La película está muy bien, pero nosotros no somos la distribuidora más apropiada para llevarla.
- Personalmente me encanta la película, pero creo que va a ser difícil comercializarla.

El material que debemos tener disponible para estos primeros contactos con los distribuidores es el siguiente:

Guía impresa o presentación digital con los datos básicos de la película: Equipo técnico artístico, sinopsis de no más de 5 líneas que no cuente la película completa, unas breves notas del director contando de dónde surge el proyecto, filmografía de los actores protagonistas, fechas y lugares de rodaje. Como vemos, esta guía o presentación es sencilla en cuanto a contenido, pero debemos cuidar en extremo el diseño para que llame la atención más que cualquier otra presentación que hayan visto en los últimos meses.

Un detalle de regalo que tenga relación con la película: No tiene que ser algo costoso, pero sí imaginativo. Por ejemplo, si mi película se llama «El tiempo pasa» les llevaré un pequeño reloj de arena. Esto hará que no se olviden de la película que venimos a presentarles.

Teaser o tráiler solo si consideramos que vende muy bien la película: Es aconsejable que el tráiler no lo monte el propio realizador porque su selección de imágenes puede no coincidir con las que más va a apreciar el público en general. Un DVD si no nos queda más remedio que dejarlo por no haber conseguido una cita para que vean la película en una sala profesional.

Acuerdos con el distribuidor

Se podría decir que hay tantos tipos acuerdos como películas, pero vamos a intentar hacer una pequeña clasificación de los principales.

1. Acuerdo con el distribuidor nacional

Generalmente, el productor de una película ha pre-venido a algún canal de televisión los derechos de emisión, ya que emplea ese contrato como parte de la financiación. Por esta razón, al distribuidor nacional sólo se le pueden ceder los derechos de explotación cinematográfica y los de VOD (video on demand / video bajo demanda) y video.

a) El mejor acuerdo sería aquel en el que el distribuidor adelanta copias y publicidad que recuperará exclusivamente de la facturación por la explotación de la película. Además,

costrará un porcentaje de los ingresos que variará según el país y la película. En España oscila entre el 12% y el 35%

b) El productor se tiene que hacer cargo de los costes de copias y publicidad y el distribuidor cobra una comisión de distribución en torno a los porcentajes indicados en el punto 1.A.

c) El distribuidor no adelanta copias ni publicidad y además cobra un *fee* al productor por hacer su trabajo y una comisión de distribución a partir de una determinada recaudación en salas.

2. Acuerdo con el distribuidor de otro país

En este caso se ponen todos los derechos a disposición del distribuidor en su territorio durante un tiempo determinado (entre 3 y 15 años).

Este tipo de acuerdos se suelen firmar con un agente de ventas internacional y no con la productora directamente.

a) El distribuidor paga un anticipo de distribución (mínimo garantizado) por la adquisición de derechos y, además, adelanta, a su propio riesgo, el total del presupuesto de copias y publicidad. Una vez estrenada la película, el distribuidor irá compensando los gastos y el mínimo garantizado con los ingresos y a continuación compartirá con el agente de ventas internacional los ingresos restantes en diferente proporción en función del tipo de derecho que se está explotando. Por ejemplo, un contrato de este tipo puede establecer que, una vez compensados los gastos de copias y publicidad el reparto sea el siguiente: Explotación cinematográfica 50% para el distribuidor y 50% para el agente de ventas, explotación en video 70%/30%, explotación en televisión de pago 65%/35%, explotación de televisión en abierto 60%/40%.

b) El distribuidor adelanta copias y publicidad, pero no paga un anticipo de distribución. Todo lo demás funcionaría igual que en el punto anterior.

Los acuerdos con distribuidores de otro país suelen tener lugar en mercados o festivales, por esa razón se firma un resumen del acuerdo o *deal memo* que después es sustituido por el contrato o *long agreement*.

Materiales necesarios para la explotación

A continuación vamos a relacionar los materiales que suelen utilizarse durante la explotación de una película, ya sea en cine, video o TV, independientemente de si los realiza el creador-productor o el distribuidor.

Materiales para la reproducción de la película

- DCP
- DKDM (llave para abrir el DCP y poder insertar otras versiones dobladas o subtituladas)
- Banda de música y efectos
- Disco con la película en HD (para los formatos de video)
- Tráiler en DCP y video HD
- Banda de música y efectos del tráiler
- Lista de diálogos
- Lista de subtítulos
- Lista de músicas
- Lista de créditos
- Extras disponibles para video

Materiales para marketing

- Spots de 20 y 10"
- Afiche por capas
- Créditos del afiche
- Selección de fotografías
- Pressbook
- Selección de clips de audio y video

No vamos a hacer un análisis pormenorizado de los requisitos que debe cumplir cada uno de los materiales indicados, pero vamos a detenernos brevemente en algunos de los problemas que pueden presentarse a la hora de realizarlos.

Por ejemplo, tanto en imagen como en sonido hay que tener muy claro si el destino del material es el cine o el video o la televisión, ya que las velocidades son diferentes (24 imágenes por segundo en el primer caso y 25 en el segundo caso), esto,

que parece una obviedad, provoca la devolución y repetición de muchísimo material al cabo de un año.

Hay que intentar incluir de una sola vez todas las versiones que se van a utilizar en la explotación de una película en el DCP, ya que abrir ese DCP e incluir una nueva versión ocasiona sobrecostes innecesarios.

En cuanto al material para marketing, es importante realizar antes, durante o justo al terminar el rodaje una sesión de fotos específica para el afiche o cartel. En ningún caso debemos empezar a pensar en el cartel cuando la película ya está montada, porque correremos el riesgo de querer solventar el problema de imagen con una foto de la película, con lo que, querámoslo o no, estaremos dando una imagen de película de muy bajo presupuesto que en nada va a ayudar a su comercialización.

Antes de esa sesión nos habremos reunido con un diseñador y acordado con él al menos una idea de cartel. La foto se realizará sobre esa idea.

Es necesario seleccionar con cuidado las fotos que se van a poner a disposición de los medios de cada película. Hay que evitar las que son demasiado oscuras por los problemas de reproducción que ocasionan e incluir siempre algunos primeros planos de los actores protagonistas. La selección no tiene que ser demasiado amplia, ya que estaríamos dispersando la imagen. Una buena estrategia es reservar unas cuantas fotos para ofrecer en exclusiva a las principales revistas o periódicos.

El *pressbook* debe ser ameno, conciso e interesante. Se deben evitar los artículos interminables de los directores contando sus motivaciones y problemas a la hora de rodar. Basta con que contenga una sinopsis de un máximo de cinco líneas (en la que no se cuenta nunca cómo acaba la película), una ficha técnico-artística que incluya, además, datos técnicos como la duración el sonido, el formato de proyección o las versiones disponibles; un artículo del director de 2 páginas como máximo y las filmografías de los principales actores y del director.

Funcionamiento de una distribuidora. Los distintos departamentos que la componen

Las distribuidoras generalmente están compuestas por varios departamentos con cometidos muy concretos. Vamos a ver en qué consiste el trabajo de cada uno para entender mejor su funcionamiento y saber a quién debemos dirigirnos para cualquier consulta relacionada con la comercialización o promoción de la obra.

Departamento de compras

Se encarga de visionar películas, estudiar proyectos y adquirir derechos de explotación de las películas. Los responsables visitan los principales mercados y festivales internacionales y suscriben los acuerdos de distribución.

Departamento de tráfico

Es el que solicita los materiales necesarios a la productora o agente de ventas. También se encarga del doblaje, subtítulo y duplicación de la película y de la calificación y permisos de exhibición según la legislación de cada país.

Departamento de marketing y comunicación

En este departamento se decide cómo se va a hacer llegar al público la película, qué mensajes son los más apropiados, la imagen del cartel y el montaje del tráiler, el presupuesto publicitario y su distribución y la estrategia de comunicación a los medios.

Departamento de ventas

Establece los acuerdos con los exhibidores para la proyección de la película en los diferentes cines del territorio. Generalmente estos acuerdos son verbales y los porcentajes de participación de cada parte varían en función del resultado de la película (a mayor recaudación el distribuidor tendrá un porcentaje mayor de la taquilla) y de las semanas en cartel (a mayor permanencia el porcentaje será mayor para el exhibidor).

Departamento de administración

Además de la contabilidad general de la compañía, este departamento se encarga de la facturación y de los cobros.

Hay que llamar especialmente la atención sobre la estrecha relación que el creador va a mantener con el departamento de marketing y de comunicación o prensa. Durante más de dos meses van a trabajar codo con codo para conseguir que la película tenga una gran difusión en los medios.

Es comprensible que, después del esfuerzo de la preparación, el rodaje y la postproducción, al creador no le queden muchas ganas de hacer entrevistas, sesiones de fotos, presentar premieres, participar en coloquios, etc., Sin embargo, conseguir una gran difusión en los medios es básico para el éxito de la película, por eso es imprescindible que el creador considere esta labor como parte de su trabajo y se dedique a ella con entusiasmo y motivación contemplándola como el método más fácil y barato para llegar al público.

La campaña de marketing

El diseño de la campaña de marketing es fundamental en la explotación de la película. Del coste de esta campaña y de lo bien dimensionada y diseñada que esté va a depender en gran medida su éxito o fracaso en taquilla.

El importe de la campaña va a depender, sobre todo, de los recursos con los que cuente el productor o con los que esté dispuesto a adelantar el distribuidor y, además, debe estar en relación con el número de pantallas en las que se va a poder ver la película el día de su estreno.

La horquilla de presupuestos es muy amplia: desde los más de 2 millones de euros que se invierten en los principales *blockbusters* americanos hasta los 10 o 15.000 que se dedicarían a una película de muy bajo presupuesto que pudiera verse en solo 10 salas del territorio.

El presupuesto se divide en dos partes:

1. Creación y reproducción del material publicitario (especificado más arriba)
2. Compra de publicidad en medios on-line y of-line.

Una película con una amplia salida en salas contará con varias creatividades y duraciones para el spot e incluso con varias versiones del afiche principal, emitirá spots en alguna de las principales cadenas de televisión nacionales, dispondrá de publicidad exterior en las principales ciudades (mupis, autobuses, lonas gigantes, etc.), tendrá cuñas publicitarias en las principales cadenas de radio, páginas en los diarios y revistas del sector y una buena campaña en medios on-line generalistas.

Una película con una salida de unas 10 pantallas deberá conformarse con tener un banner o una acción promocional en alguna página web relacionada con el cine, alguna inserción de publicidad en revistas especializadas y, ocasionalmente, un anuncio en el principal diario el día del estreno.

En cualquier caso, ya sea el estreno en salas muy amplio o muy pequeño, hay dos aspectos a tener muy en cuenta:

Hay que hacer una intensa labor de promoción consiguiendo entrevistas para nuestro equipo o promociones publicitarias con los medios más diversos.

Hay que tener la mayor presencia posible en las salas donde se va a exhibir la película. Conviene reservar una pequeña parte del presupuesto para dedicarla a lonas, vinilos, promociones, etc. en el punto de venta, ya que aquí es donde la publicidad del film se muestra más eficaz.

Las relaciones distribuidor-exhibidor

Como ya hemos indicado, en una distribuidora, los acuerdos con los exhibidores los lleva a cabo el departamento de ventas.

Su labor es de extrema importancia, porque mientras el departamento de marketing tiene que convencer al público en general de que esa es la película que hay que

ver, el departamento de ventas tiene que convencer al exhibidor de que esa película es la mejor opción para ocupar alguna de sus salas durante un tiempo.

Cuando el distribuidor está muy seguro del boca a boca de la película, lo que hace es enseñársela con antelación a los principales exhibidores para buscar su complicidad en el momento del estreno (para que le den más permanencia o confíen en un buen mantenimiento de las cifras de taquilla).

De cualquier forma, las relaciones entre ambas partes dependen de la «fortaleza» de cada una de ellas. En España existen algunos grupos de exhibición con varios cientos de salas cada uno de ellos, que imponen a los distribuidores independientes determinadas condiciones no muy ventajosas para estos como unos porcentajes de participación en la recaudación inferiores al 45% o una ventana de exclusividad para el cine de 16 semanas (aunque la película haya salido de cartel en la 2ª semana), es decir, que pase lo que pase, el distribuidor no podrá explotar la película en DVD o VOD hasta que haya transcurrido ese periodo de tiempo desde la fecha de estreno.

Para entender mejor cómo se dividen los ingresos por taquilla, vamos a poner un ejemplo práctico tal y como se haría en España.

- Supongamos que una película recauda en una sala 1.000€
- El 21% de esta cantidad correspondería a impuestos: 210€
- De los 790€ restantes, aproximadamente un 3% iría a parar a las entidades de gestión: 23,7€
- De los 766,3€ restantes, el 57% (de media) corresponderá al exhibidor: 436,79.
Los 329,51€ que quedan los ingresaría el distribuidor
- Yendo un poco más allá, vamos a ver cuánto correspondería al productor.
- Supongamos que el distribuidor ha acordado con el productor una comisión de distribución del 20%. En este caso retendría el 20% de 329,51€: 65,902€

- De tal manera que la cantidad restante, 263,60€, se destinaría:
- A compensar los gastos de copias y publicidad que ha adelantado el distribuidor
- Al productor, si ha sido él quien ha adelantado todos los gastos de distribución.

Otros derechos de explotación

El distribuidor puede encargarse también de la distribución de otros formatos directamente (DVD y blu-ray) o de subcontratar esos otros formatos y ventanas con otros operadores, a cambio de una comisión.

El orden en el que actualmente se explotan los derechos de una película y sus ventanas varía de un país a otro, y seguramente cambiarán mucho en los próximos años, pero veamos cómo es, aproximadamente, en la actualidad:

- 1) Explotación en cine. Ventana: 16 semanas
- 2) Explotación en DVD, blu-ray o VOD de pago Ventana: de 12 a 20 semanas
- 3) Explotación en TV de pago Ventana: 12 meses
- 4) Explotación en TV gratuita Ventana: 24 meses

Desde la finalización de la ventana exclusiva de explotación en TV gratuita los acuerdos con otras televisiones, promociones especiales para ventas de DVD y blu-ray, etc., dependen más de los pactos entre las partes que de las imposiciones del mercado.

Cómo vender en otros territorios

Cada vez es más difícil amortizar una película con los ingresos de su propio territorio, por eso es imprescindible intentar que se explote en otros lugares y que esto nos proporcione unos ingresos que ayuden o bien a la financiación (a través de preventas o de anticipos de agentes de ventas) o bien a la propia amortización, si se consiguen a posteriori.

Para lograrlo hay dos herramientas de suma importancia que debemos conocer:

Contar con un buen agente de ventas internacionales

Son empresas que se encargan de suscribir acuerdos con distribuidoras nacionales de cualquier territorio del mundo y para cualquier derecho de explotación de la película.

Generalmente lo hacen a cambio de una comisión, pero si la película les interesa mucho porque piensan que van a tener un gran éxito, podrían llegar a ofrecer al productor un anticipo sobre las ventas.

Son muchas las ventajas de contar con un buen agente de ventas:

- Nos aseguramos de que la película se va a mostrar a los principales distribuidores de cada país.
- Compartimos con otros productores los enormes gastos que supone estar presente en un mercado internacional.
- Aprovechamos la experiencia de estos vendedores y su conocimiento del mercado internacional.
- Consiguen programar en salas y horarios apropiados de los mercados nuestra película para que pueda verla un gran número de distribuidores.
- Facilitan una previsión de ventas para que nos hagamos una idea clara y con antelación de los ingresos que podemos esperar.

Acudir a los festivales y mercados apropiados para la película.

Los principales mercados donde se compran y venden películas suelen celebrarse simultáneamente con Festivales internacionales y son los siguientes:

En Europa:

- Festival de Cannes (mayo)
- Festival de Berlín (febrero)
- Festival de Venecia (agosto)
- Festival de San Sebastián (septiembre)

En América:

- American Film Market (noviembre)
- Festival de Toronto (septiembre)
- Festival de Sundance (enero)
- Festival Ventana Sur (diciembre)

Además, conseguir que nuestra película participe en alguno de estos Festivales le otorgará mucho prestigio. Si llegara a conseguir algún premio facilitaría mucho las ventas al agente de ventas internacional.

Siempre debemos aspirar a los principales festivales y, solo si somos rechazados por estos, pasaremos a intentarlo con otras muestras.

Elegiremos un festival europeo o americano al que presentarnos en función de los territorios que más nos interese vender³. También tendremos en cuenta las fechas de celebración, ya que deben ser próximas al estreno de la película en el país de origen.

Una vez conseguida la selección en el Festival que sea debemos asegurarnos de que acudirán al mismo el director/a y los actores principales y que allí trabajarán promocionando la película y concediendo todo tipo de entrevistas, ruedas de prensa, coloquios con el público, etc.

Subvenciones y ayudas a la distribución

No hay que olvidar la existencia de subvenciones específicas a la distribución de películas en algunos países como España otorgadas bien por organismos nacionales o bien por la Unión Europea a través de su programa Europa Creativa (antes Programa Media).

En ambos casos se trata de contribuir al mantenimiento de las distribuidoras independientes, animándolas a seguir comprando derechos de películas europeas, iberoamericanas o españolas para conseguir una cartelera con mayor diversidad cultural.

El Instituto de Cine y de las Artes Audiovisuales de España aporta un porcentaje de los gastos subvencionables, independientemente del resultado de la taquilla. Se

³Más información sobre otros festivales en los anexos.

consideran como tales el doblaje y subtitulado de la película, las copias, el Virtual Print Fee, los gastos de la promoción (viajes, alojamiento, etc.), la publicidad y los materiales publicitarios.

Europa Creativa otorga una ayuda en función de los mismos gastos descritos en el párrafo anterior, pero exige que haya una distribución simultánea de la película en varios países.

La autodistribución

¿Qué debemos hacer si nuestra película no convence a ningún distribuidor o si a nosotros no nos convencen las condiciones que ellos plantean para la comercialización?

No nos queda otro camino que la autodistribución. Este es un camino difícil, agotador y en numerosas ocasiones poco rentable, pero a veces es el que hay que seguir. Como su propio nombre indica, la autodistribución consiste en la comercialización de la película por parte de sus creadores.

El mayor inconveniente para hacerlo es que generalmente no tendremos una buena agenda con los interlocutores a los que debemos convencer (exhibidores, plataformas de VOD, canales de TV), así que debemos ir adquiriendo esa agenda con mucha paciencia y mucha presencia en festivales, muestras, etc.

La mayor ventaja es que nosotros conocemos el producto mejor que cualquier distribuidor posible y, si somos realistas, podremos valorar desde el principio las fortalezas y debilidades de nuestra obra y, en base a ello, decidir cuál es la mejor forma de llegar al público.

También hay que estar dispuesto a sacrificar algo más de un año de nuestra vida para acometer este trabajo con seriedad y eficacia y marcar una estrategia de explotación de la que solo debemos desviarnos si los resultados son muy malos.

Por ejemplo, es aconsejable empezar a mostrar la película en un festival de prestigio, pero no parece buena idea, en contra de lo que opinan muchos creadores, comercializar la obra simultáneamente en todo tipo de ventanas de explotación. A priori, es

más rentable empezar por mostrarla exclusivamente en cines, pero no en un gran número de sesiones semanales, sino creando sesiones-evento que incluyan un coloquio o una breve charla con el director y/o los actores.

Es mucho más fácil conseguir que un exhibidor nos alquile la sala para un solo pase, especialmente si no es de gran afluencia, que convencerle de que la exhiba la película durante una semana ininterrumpidamente.

Una vez convencidos los exhibidores de varias ciudades hay que hacer una cuidada y casi titánica labor de promoción, intentando que los medios de comunicación se hagan eco de estas «proyecciones únicas» y dedicando mucho tiempo y algo de dinero a las redes sociales de la película.

Un distribuidor sabe que la recaudación en salas es cara de conseguir (por los elevados costes de la publicidad, los viajes, etc.), pero también que es directamente proporcional a las ventas posteriores en VOD, DVD o blu-ray.

Finalizada la exhibición en cines podemos optar por encontrar un distribuidor para plataformas de VOD y para los formatos de video o bien renunciar al primero y autodistribuir también los DVD y blu-ray a través de la web de la película.

Esta última opción requiere de un mínimo de inversión (página web con pasarela de pago, gastos de autoría, gastos de duplicación) algunos acuerdos comerciales (servicio de mensajería al mejor precio posible) y un mucho de esfuerzo personal y disciplina, para atender los pedidos puntualmente.

Si hay posibilidad, es buena idea incluir en la web la venta de algunos artículos de merchandising.

Por último, no hay que perder ninguna de las oportunidades que se nos brinden para conocer agentes de ventas internacionales que puedan ocuparse vender la película en otros territorios ya que en el ámbito internacional no es nada recomendable la autodistribución.

6

El

documental

Cristina Andreu

El documental. Cine de lo real y de lo no real

Este capítulo del libro está dedicado al Documental. Muchos de los aspectos son similares a la manera de hacer cine de ficción, pero por otra parte tiene unas características diferentes que detallaremos. La importancia del documental como expresión de una realidad hace que conviva naturalmente con las personas a las que está dedicada esta guía, personas que se están aproximando a este nuevo lenguaje, que tienen todavía pocas herramientas, pero que en estos inicios, ¿qué pueden encontrar más natural que empezar a mirar y a retratar lo que ocurre alrededor?

La diferencia del documental respecto de la ficción es que indaga sobre personas y situaciones reales. El documental cinematográfico es una interpretación creativa de la realidad que posee un modo narrativo particular y una mirada subjetiva. El documental televisivo busca el acercamiento a la realidad de la manera más objetiva posible.

Historia. Los inicios

Si hacemos historia, en los inicios del cine vemos que las primeras imágenes rodadas fueron documentales. Los hermanos Lumière rodaron su *Salida de los obreros de la Fábrica* en 1895, en un plano secuencia en el que vemos a los trabajadores de una fábrica saliendo después de su jornada laboral. Su importancia, y la de otras obras realizadas también sobre momentos de vida cotidiana, se debe a que fueron proyectadas públicamente, con lo que el pueblo se veía como protagonista de una manifestación artística.

Y no podemos dejar de nombrar a dos directores que fueron los padres del documental y dos de sus películas más emblemáticas.

Dziga Vértov, director de *El hombre de la cámara* (1929). Constituye los principios del «Cine Directo», una corriente que recoge la vida de diferentes ciudades soviéticas tal como son. En estas películas incluso vemos al camarógrafo que las filma, con lo que se consigue el efecto de representar la vida tal cual es. Además se utiliza un estilo de montaje de planos rápidos y cambiantes, que promulga el «Cine-ojo», que ve más que la propia mirada, pero sin ninguna imposición sobre lo que ocurre. Al incluir las imágenes del operador que está filmando la realidad y, en algunos casos, a la montadora, nos muestra la

conciencia reflexiva de la misma y nos lleva a concluir que, aunque lo que se rueda sea nada más y nada menos que la realidad, la objetividad no existe.

Robert J. Flaherty, director de *Nanuk, el esquimal* (1922). Flaherty rodó horas y horas siguiendo a una familia de esquimales, pero, cuando iba a montar las imágenes, estas se quemaron en un incendio. Flaherty regresó y vivió con ellos durante un año. Como las condiciones en el Ártico eran muy difíciles, a veces tenía que pedirles que recrearan situaciones verdaderas para poder rodarlas correctamente con la cámara, por lo que en algunos momentos se convirtieron en «actores» de su propia realidad. Nanuk y su familia se implicaron de tal modo en la película que transformaron la simple captación de la realidad en un relato documental. Podemos decir que Flaherty inició una forma de hacer documental que propone un tratamiento creativo de la realidad, una visión personal del autor.

Géneros

La creación documental abarca multitud de sub-géneros. En esta guía tratamos de que lo expuesto pueda servir para cualquiera de ellos tanto para ficción como para documental. El documental es un acto de creación libre cuya esencia es muchas veces la de saltarse las normas. La lista que ofrecemos a continuación puede servir de guía, así como los ejemplos a los que nos referimos, pero cada documental tiene su propia forma de expresión:

- Problemática Social
- Historia
- Etnografía
- Naturaleza
- Medicina / Cuerpo Humano
- Arqueología
- Ciencia
- Divulgación
- Viaje
- Tesis
- Cotidianidad
- Observacional.

En busca de nuestra propia voz

Antes de nada tenemos que averiguar qué es aquello que se nos hace tan necesario contar y cómo queremos hacerlo. El documental es como una obra de construcción compleja en la que nuestra voz, nuestra ideología, van a resultar muy evidentes. Es muy importante que sepamos definir quienes somos como autores, cómo nos posicionamos, cuál es realmente nuestra propia voz.

El documentalista tiene una gran responsabilidad ya que habla de los demás, en muchos casos de personas que no tienen voz y de situaciones poco visibles. Esto nos convierte en espejos de una realidad que quizás nuestro documental pueda transformar, y está en nuestra mano el que sea para bien o para mal. Tomar partido es inevitable y debemos exponerlo con claridad. El problema surge cuando, fingiendo ser neutral y objetivo, el autor presenta al público algo que sin ser la verdad, aparenta serlo.

Hoy en día podemos decir que el documental es una **construcción de la realidad subjetiva**. Desde la elección del tema, pasando por las posiciones de cámara, hasta la elección de la continuidad en el montaje, se definen en torno a un único punto de vista, y ese es el del autor, el del director.

La idea

En muchos casos las ideas surgen de las experiencias que vivimos. Si miramos a nuestro alrededor con detenimiento podemos encontrar un universo de cosas que queremos contar. En mi experiencia como profesora de la Universidad Veritas de Costa Rica asistí a la búsqueda de los alumnos de una realidad que les rodeaba, pero que no habían mirado con detenimiento. Diecisiete alumnos entraron al Mercado Central de San José, un mercado que conocían, que habían visto multitud de veces, pero que nunca habían mirado y, buscando, buscando, encontraron diecisiete historias que merecían ser contadas. La señora de los lavabos que llevaba quince años allí sentada, pero que lo vivía con una gran dignidad, las dos hermanas que hacían pasteles y que habían heredado el negocio de su abuela y de su madre, el vendedor de helados al que se le murieron sus dos hijas y cuyo puesto está lleno de recuerdos de ellas, la vendedora de flores que emigró a Estados Unidos, pero que regresó cuando entendió que su lugar estaba allí rodeada de sus flores, la compañía de teatro que ensaya en el Mercado cuando está cerrado. Cuento

todos estos ejemplos para motivar a mirar y a encontrar muchas historias que están a nuestro alrededor, muy cerca, que **vemos**, pero no **miramos**.

Muchas veces las ideas pueden surgir de lugares más cercanos aún como puede ser la propia familia. En el documental paraguayo *Cuchillo de palo* (2010) la directora Renate Costa investiga la muerte de su tío y, a través de esa investigación, nos habla de la homosexualidad, de la dictadura de Stroessner y además la película relata la historia conmovedora de las relaciones de un padre con su hija.

Otras veces las ideas aparecen leyendo la prensa o viendo un informativo. De pronto hay algo en la realidad que nos rodea que nos llama la atención, que nos incita a profundizar en ella, queremos saber más.

En *Los espigadores y la espigadora* (2000) las ideas surgen de donde menos te lo esperas. La directora Agnès Varda, a través de su mirada del cuadro «Las Espigadoras» de Jean-François Millet, se acerca a los espigadores de hoy en día, a esas personas que por azar o por necesidad recogen lo desechado por otros. Varda, como directora, también va recogiendo con su documental los relatos de sus vidas.

Lo importante es que la idea sobre la que vas a desarrollar el documental sea el desencadenante de la historia que queremos contar. Esa idea clave tiene que contar algo importante para nosotros, pero también para el público. La idea y posteriormente el documental, tienen que poder dialogar con la mente y las emociones de los espectadores para convertir esa idea personal en una idea universal.

Las ideas genéricas se pueden concretar en la historia de una persona singular, una historia colectiva, un acontecimiento de masas, un momento histórico concreto, una investigación sobre comportamientos, un viaje, la memoria. Viendo la historia del documental descubrimos que cualquier aspecto que se nos ocurra puede estar tocado por él.

¿Qué convierte un documental en algo más que la simple representación de la realidad? El punto de vista, la persona que lo está contando. Por esta razón, antes de comenzar a desarrollar la idea hay que hacer un ejercicio de introspección. ¿Qué es lo que poderosamente me ha atraído de esta idea? ¿Qué es lo que hace que quiera seguir trabajando en ella y contársela a los demás? ¿Qué es lo que hace que mi manera de contar esa historia la convierta en única? Pero para eso debemos conocernos íntimamente y así poder desarrollar nuestra creatividad. A continuación proponemos un sencillo ejercicio.

EJERCICIO DE CREATIVIDAD

- Escriba diez vivencias personales en las que se sintiera conmovido, que hayan sido importantes en su vida, pueden ser de alegría, de miedo, de enfado, amorosas.
- Divídalas en tres grupos poniendo un título e intente ver la relación que hay entre los tres grupos. ¿Qué vivencias encuentra que tienen más presencia en su vida?
- Ahora escriba diez cualidades que crea poseer. Este ejercicio cuesta un poco ya que normalmente nos cuesta más encontrarnos virtudes que defectos.
- Y también divídalas en tres grupos y titúlelas. Intente ver qué relación tienen entre ellas.
- Ahora intente unir los tres grupos de cada ejercicio para intentar ver cómo ha conseguido, a través de sus cualidades, vivir sus experiencias personales.
- Intente mirar lo que ha escrito con distancia, como si fuera algo escrito por otra persona y, sobre todo, no se censure.
- Y desarrolle en un papel algunas frases que las unan. Por ejemplo, «mi carácter luchador hizo que cuando me cambié de ciudad fuera una nueva oportunidad», «mi sentido organizativo hizo que pudiese ayudar a mi madre cuando murió mi padre», «mi interés y curiosidad hizo que prestase atención a las historias que contaba mi abuela y esto desarrolló mi interés por las historias de mi comunidad».

Este no es un juego para conocernos psicológicamente, sino para ir acercándonos a quiénes somos, encontrar nuestra propia voz, ver lo que ha sido importante en nuestra vida y seguramente serán los temas a los que nos sentiremos más próximos, conoceremos nuestras fortalezas y así podremos desarrollar nuestra creatividad.

Preproducción

En muchos casos se cree que no hace falta escribir un guion para realizar documental ya que la realidad será la que nos sorprenderá y por tanto no debemos atenernos a un guion como es el caso de la ficción. Pero no es así, porque como en todo proceso creativo tenemos que profundizar en el contenido y planificar lo que vamos a grabar. Debemos tener una imagen muy clara de lo que será el resultado final y hacia él debemos

encaminarnos. Ese será nuestro guion. Por supuesto tendremos que estar abiertos a lo que vaya ocurriendo en el rodaje y, en algunos casos, nos alejaremos del camino trazado y transitaremos otras rutas, pero sin perder nunca de vista nuestra idea, aunque lleguemos a ella por lugares no previstos. El guion será más «abierto» que en el caso de la ficción, pero a cambio tendremos la posibilidad de escribir nuestra historia en el montaje.

Sinopsis

Debemos escribir una sinopsis de una página como máximo en donde concretemos la idea y añadir ya la manera que visualizaremos el documental. La idea tiene que convertirse en imagen y debemos ser capaces de conseguir que las personas que lean esta sinopsis se imaginen de alguna manera cómo va a ser.

Es importante que, a través de la sinopsis, ya se pueda uno hacer una idea del coste de producción. Con esta información se puede ir buscando la financiación del proyecto.

Investigación

Ya tenemos la idea sobre la que queremos crear nuestro documental.

Comienza ahora el trabajo más importante para que nuestra idea se lleve a cabo. Tenemos que convertirnos en los mayores especialistas del tema que queremos tratar. Y aunque hoy en día gracias a Internet podemos investigar desde nuestra propia casa, hay muchos aspectos de nuestra investigación que se desarrollarán visitando bibliotecas, centros de documentación, hemerotecas, y, sobre todo, hablando y entrevistándonos con otras personas. En algunos casos este proceso de investigación podrá formar parte de nuestro documental, por lo que se podría ir grabando diferentes procesos de esta investigación. Es importante remarcar un aspecto de la investigación: no debemos seguir tan solo la senda de aquello que nos ratifique en nuestra idea, sino que debemos buscar también aquellos aspectos que aparentemente contradicen nuestra idea. Solo podemos afianzarnos en lo que creemos si hemos tomado en cuenta lo que quizás, desde otro punto de vista, desvirtúe nuestra idea, y aunque parezca paradójico conocer las debilidades de nuestra idea, puede hacerla más fuerte.

Entrevistas

Durante la investigación comenzaremos a hacer algunas entrevistas. Mientras dura la investigación las entrevistas pueden ser más informales y no tienen porque ser grabadas. Entrevistaremos a personas para conseguir información para el documental, pero también empezaremos a entrevistar a personas que después aparecerán en el documental. Si consideramos que esas personas podrían aparecer en el documental, no debemos hacerles todas las preguntas. Debemos averiguar si lo que nos pueden contar puede ser importante para la película, pero dejaremos que en el rodaje nos sorprendan. Además debemos observar no solo lo que dicen, sino también lo que callan, su lenguaje corporal, sus acciones. Debemos desechar también en este momento a personas que quizás tengan algo importante que contar, pero que no son capaces de hacerlo. En el capítulo del rodaje se explicará más en profundidad cómo se deben realizar.

Tratamiento

Una vez que ya hemos investigado, conocido a los protagonistas de nuestras historias, y hemos visitado los lugares en los que se va a desarrollar nuestro rodaje es el momento de volver a sentarse ante la hoja en blanco y escribir de nuevo, esta vez más o menos unas tres páginas, aunque esto no tiene por qué ser estricto.

Tenemos que confrontar la realidad con nuestra primera idea, con nuestra sinopsis. En algunos casos confirmaremos que la manera de contar nuestra idea era tal y como la habíamos concebido, y en otros casos puede haberse transformado casi hasta la negación. Pero allí estamos nosotros con nuestra idea como final del camino y lo único que podemos hacer, si han surgido verdaderas dificultades, es analizar cómo afrontarlas, cómo contar la historia con la realidad que nos hemos ido encontrando.

Una vez que tenemos el tratamiento escrito estaremos ya mucho más cerca de poder realizar el documental. Y con este nuevo enfoque podremos ajustar aún más el coste de la producción y podremos definir las fechas de rodaje por disponibilidad de las localizaciones y de las personas que van a intervenir en él.

Guion

Ahora que tenemos todos los elementos disponibles comienza la labor de escritura, que tiene muchas similitudes con la del guion de ficción, pero con la salvedad de que aquello que se tiene entre las manos es una criatura más viva, más difícil de controlar.

Desarrollo de personajes

En este epígrafe hay que escribir todo lo que sepa de cada persona que va a aparecer en el documental: cómo son, a qué se dedican y su relación con los otros personajes. En definitiva, qué es lo que esa persona aportará a la narración de la película. Se escriben las frases más interesantes que se hayan obtenido en las entrevistas previas y que reflejen lo más exactamente posible las premisas que hemos definido para el documental. También se decide qué persona va a tener un carácter más protagonista y quién más antagonista ya que es importante que entren en conflicto durante el desarrollo del documental. Hay que pensar cuáles son las acciones que los personajes podrán realizar ante la cámara o si simplemente las van a poder narrar en el caso de que no puedan realizar ninguna acción. Siempre es menos interesante un documental compuesto de bustos parlantes, pero si lo que tienen que decir es lo suficientemente importante, su testimonio ya de por sí generará acción en el documental.

Citizenfour (2014), el documental de Laura Poitras sobre las revelaciones de Edward Snowden, prácticamente no sale de la habitación del hotel, y no por ello deja de tener la fuerza dramática que le hizo ganar numerosos premios, entre ellos el Oscar al Mejor Largometraje documental. La película se desarrolla ante nuestros ojos, es la Historia en directo.

En *Escuchando al Juez Garzón* (2011), de Isabel Coixet, la directora realiza un honesto documental mediante una entrevista que realiza al juez Baltasar Garzón el escritor Manuel Rivas sin salir de una habitación. Consiguió el Premio Goya 2011 al Mejor Largometraje Documental.

Localizaciones

Hay que describir con la mayor exactitud las localizaciones, cuáles van a ser, qué cantidad de interiores y exteriores tenemos, qué hora sería la más adecuada para rodar. Y muy importante, qué se escucha en las localizaciones. Elegir unas localizaciones cuyo

entorno sonoro no sea el adecuado para grabar las entrevistas, por muy interesantes que sean estas localizaciones, no sirve para el propósito del documental.

En *Nostalgia de la luz* (2010), de Patricio Guzmán, las localizaciones son también protagonistas de la historia. Las estrellas que se ven desde el desierto de Atacama, en el norte de Chile, dialogan con los restos humanos preservados por la sequedad del suelo del mismo desierto, situado a tres mil metros de altitud.

Ya tenemos por escrito dos de los interrogantes más importantes para poder materializar la historia: ¿Quiénes? y ¿Dónde?

Estructura

En este momento podemos empezar a pensar en la estructura, en el arco dramático, como si fuera una película de ficción ¿Cómo irá apareciendo la información? ¿Cómo irá avanzando la película? ¿Cuál será la secuencia más importante que revele la idea que tenemos desde el origen? ¿Cuál será la imagen o las frases con las que finalizará el documental? ¿Cuáles son las historias paralelas que narraremos? ¿Cuál va a ser la consecución temporal?

En el documental, a diferencia de la ficción, no podemos tenerlo todo controlado, como ya hemos repetido. Pero es importante que nos fijemos unos objetivos, pocos, pero claros, y saber que esos puntos son necesarios para que podamos transmitir nuestra idea. Debemos utilizar todos los recursos narrativos a nuestro alcance adecuados a la historia, a lo que nos transmitan los personajes, a sus sentimientos y emociones, incluyendo las acciones que se realicen y que servirán para el desarrollo de la estructura. Valoraremos si el uso de fotografías e imágenes de archivo servirán para que nuestra película tenga más dinamismo y acción interna. (En el capítulo de esta guía sobre el guion veremos estructuras de ficción que podemos utilizar)

Searching for Sugar Man (2012), de Malik Bendjelloul, desarrollaba una estructura muy interesante que convertía este relato conmovedor sobre el músico Sixto Rodríguez no solo en la historia de un artista increíble y desconocido, sino también en una película de misterio. Ganó el Oscar al Mejor Documental.

Diseño visual

Hemos dicho que el punto de vista es la marca de autor, pero el estilo visual del documental también será un sello propio. Intentemos visualizar el documental como si

fuera un sueño: ¿qué vemos? Tal vez una cámara estática, los personajes en movimiento, los colores saturados, una imagen más naturalista, una sucesión de planos con movimientos rápidos, o al contrario, todo discurre con un ritmo tranquilo. Recursos como planos aéreos, trucajes ópticos, animaciones, *time-lapse*, se utilizan con frecuencia como transiciones para agilizar el paso del tiempo. Es muy importante concretar qué tipo de documental se quiere hacer en términos visuales para poder dar las indicaciones lo más exactas posibles al director de fotografía y al operador de cámara, que desde el primer momento deben conocer el diseño visual y trabajar acorde a ello.

Vals con Bashir (2008), de Ari Folman, utiliza la animación para contar la matanza de refugiados palestinos en Sabra Chatila (Líbano) en 1982. Gracias a las animaciones consigue reconstruir memorias, fantasías y alucinaciones mezclando formatos y géneros.

El Sonido

Hay que tener muy presente el sonido, y aquí vienen unos de los puntos claves, determinantes del documental: la utilización o no de la voz en *off* es una decisión muy importante que debemos tomar cuanto antes, nunca debe ser un recurso al que haya que recurrir en la sala de montaje porque no se haya conseguido contar nuestra historia mediante las entrevistas y la narración visual.

Si decidimos que a nuestra historia le viene bien una voz en *off* debemos pensar de quién es esa voz, quién es la persona que narra la historia. También debemos pensar en el diseño sonoro: podemos utilizar música extra diegética (es decir, música añadida que escuchan los espectadores, pero no los personajes) o diegética (música que se escucha realmente en la localización cuando estamos rodando el documental). Se pueden utilizar las dos. En la ficción estamos acostumbrados a la extradiegética, pero en el caso del documental, en el que estamos hablando tan directamente de la realidad, es una decisión que debemos meditar ya que puede afectar a la verosimilitud de lo contado.

También es muy importante el silencio. El silencio puede ser más elocuente en algunos momentos que muchos sonidos. Es conveniente dejar respirar y no convertir el documental en un flujo continuo de voces, música y efectos que puede llegar a convertirse en ruido.

Con toda esta información ya podemos escribir nuestro guion que no será tan específico y técnico como uno de ficción, pero debe tener toda la información posible. A modo de orientación, sería interesante que, una vez finalizado el documental, este contenga entre un 70% u 80% de los contenidos ya contemplados en este guion. Eso nos indicaría que, por un lado estábamos seguros de nuestra idea y hemos concretado los elementos necesarios para que esto ocurra, y que por otro lado hemos sido lo bastante libres para aceptar lo inesperado.

Después de tener el guion literario, haremos uno técnico que es el que se repartirá al equipo técnico. En la columna de la izquierda especificaremos las imágenes que componen cada secuencia, sin desarrollar aspectos técnicos, solo describiendo lo que visualizaremos en imágenes. En la columna de la derecha escribiremos el contenido de la escena, qué queremos que signifique esa escena. En esa columna detallaremos el personaje que habla y podemos resumir en una sola frase de qué queremos que nos hable.

Secuencia 1 Imágenes de la ciudad	Está amaneciendo y vemos que se abren las ventanas de las casas, hace mucho calor y se oye a los gallos.
Secuencia 2. Imágenes de una calle solitaria en Jerusalén	Un soldado camina por la calle armado y con chaleco antibalas y casco.
Secuencia 3. Puerta de la Universidad de Belén	Vemos entrando a un grupo de chicas, algunas de ellas son las protagonistas del documental.
Secuencia 4 Interior de un teatro en Jerusalén	Una mujer está sentada en una silla en un escenario vacío. Es la actriz que representará luego el papel de Josefa, la abuela loca.
Secuencia 5 Interior de un aula en la Universidad de Belén	Una profesora escribe en una pizarra los nombres de las protagonistas de la obra de Federico García Lorca «La casa de Bernarda Alba» y al lado el nombre de las mujeres palestinas que la representarán.
Secuencia 6 Rincón de la Universidad	Sentada delante de una higuera, Haneen dice su nombre y sus sueños.
Secuencia 7 Casa de Maryam	En el patio de su casa, Maryam dice su nombre y sus sueños.

Este ejemplo se puede extender más, poniendo más columnas, incluyendo los sonidos, tiempos de duración estimada de las escenas, tamaño del plano, movimientos, etc.

Rodaje

Los rodajes de documentales no suelen estar acotados en el tiempo como en el caso de las películas de ficción. También es habitual que no se rueda en continuidad,

sino que transcurran semanas o meses entre unos días de rodaje y otros, pero el esquema de producción será el mismo que se enseña en el apartado de producción de esta guía.

En general los equipos humanos de producción son mucho más reducidos en el documental que en los rodajes de ficción. Esto le da una ligereza y practicidad al rodaje que facilita mucho las cosas. Además nosotros no vamos a recrear una historia, sino que vamos a plasmar la realidad y en muchos casos cuanto menos artificioso sea el resultado tanto mejor.

Normalmente con el director, un responsable de la producción, un director de fotografía, un operador de cámara y un sonidista es más que suficiente. A veces el equipo puede ser aún más reducido si algunas de las personas del equipo pueden desempeñar más de una función. Pero es importantísimo que las personas elegidas sean muy buenas en sus funciones, rápidas y resolutivas. El material que manejamos es impredecible y lo que ocurre una vez es muy difícil que vuelva a ocurrir. Tenemos que estar ahí para capturarlo con la mejor imagen y sonido posibles. En este caso no podemos decir, como en la ficción, «¡¡corten!!», vamos a repetirlo». Aquí la repetición difícilmente será posible.

Como se trata de un equipo pequeño no hay una persona que esté anotando todo lo que ocurre como es el caso de una *script* en los rodajes de ficción, pero es importante que por lo menos lo más significativo se vaya anotando, si no durante el rodaje, sí en el visionado que debe hacerse al terminar la jornada de trabajo. Estas impresiones del rodaje nos servirán de ayuda cuando estemos en la sala de montaje.

El estilo visual, el tipo de planos y los movimientos de la cámara ya estarán previamente decididos y discutidos con los miembros del equipo, pero en muchos casos no se podrán llevar a cabo como se imaginaba. Tenemos que pensar que el documental es acción y por lo tanto, si esta no se produce, debemos ir empujándola. El cine es movimiento. Si los personajes que vas a entrevistar no se mueven como tú hubieras querido quizás tengas que plantearte rodar elementos de su entorno para que la imagen no sea tan estática.

En algunos documentales, las localizaciones tienen mucho protagonismo. Por supuesto, sucede en los de naturaleza, pero en los documentales de personajes no se nos debe olvidar mostrar siempre dónde están situados esos personajes, el interés está en ellos y en su entorno.

En algunos momentos las localizaciones tendrán importancia por sí mismas, serán entornos muy significativos, por lo que deben ser retratados como un personaje más de la historia.

Un consejo: aunque no parezca necesario a priori, es conveniente no olvidar grabar planos generales y planos de detalle de las localizaciones. Lo agradeceremos cuando nos encontremos estos recursos en la sala de montaje.

Las personas

Los seres humanos, las personas, son lo más importante en la vida, y serán lo más importante en el documental. La capacidad que tiene un documental de empatizar con el público está íntimamente relacionada con la capacidad que tienen los personajes del documental para transmitir sus emociones.

Durante el rodaje no se debe caer en el error de llamar «personajes» a las personas que son el material vivo del documental. Cuando haya que dirigirse a ellos, o al equipo es preferible que se les trate como «protagonistas», ya que si les llamamos «personajes» parece que no les damos importancia, que se aproximan más a «personajes de ficción», y además aunque sean secundarios en nuestra película son protagonistas de sus propias vidas.

Hay que respetar profundamente a las personas con las que se va a trabajar. Se han elegido por algo. Puede tratarse de los protagonistas que van a transmitir la idea, o de los antagonistas que confrontarán la idea del todo o con matices, pero que serán necesarios para crear el conflicto interno que hará que el documental tenga estructura narrativa, que interese y provoque emociones, ya sean buenas o malas. Pero con todos ellos se ha de tener un comportamiento ético, hay que respetarlos y no tergiversar sus palabras o acciones. Se puede no estar de acuerdo con ellos, discutir, callarse, ser irónico, pero siempre cara a cara, para que ellos puedan defenderse y replicar. Y eso sí, es muy importante que todo ocurra en el encuadre de la pantalla y delante del espectador.

En *Crónica de un verano* (1961) de Edgar Morin y Jean Rouch, los documentalistas muestran el documental a sus protagonistas y ruedan la reacción de ellos al verse en la pantalla y eso, a su vez, forma parte del documental. Aunque nuestro documental

no sea de este tipo, hay que pensar siempre en que los protagonistas del documental podrán verlo y quizás no les guste en absoluto porque vaya en contra de sus ideas, pero deben percibir que no se han tergiversado sus palabras y sus acciones.

La entrevista

Puede ser que la entrevista sea un encuentro entre dos, una conversación entre el director y el personaje, puede que sea una charla mientras se está realizando una acción, o quizás la conversación sea grupal, pero el director y la idea deben estar guiando en todo momento lo que ocurre. Normalmente el entrevistador no aparece en el cuadro, pero hay algunos documentales en los que el director es parte fundamental del relato, se convierte en un protagonista más y entonces puede ser pertinente su aparición.

Lo primero y fundamental es estar lo más informado posible sobre las personas a las que se va a entrevistar.

Hay que elaborar un cuestionario, sobre todo para no olvidarse, en el curso de la conversación, de aquellas cuestiones importantes que se deben tratar. Es recomendable tener las preguntas memorizadas y llevarlas escritas solo para ojearlas si en algún momento se pierde el hilo.

Se debe establecer un clima de confianza con el entrevistado, disponer de un tiempo anterior a la grabación para despejarle dudas y explicar el motivo de la película, hacer que se sienta tranquilo. Esto es fundamental ya que realizar una entrevista a alguien intranquilo, que se siente incómodo, es difícil. En algunos casos, el lugar de la entrevista será más confortable que otro, pero por exigencias de la historia que queremos contar quizás tengamos que desplazar a la persona a otra ubicación, por lo que será importante que disponga de un tiempo para acostumbrarse a esta nueva situación, a esta nueva localización.

Hay que prevenir que durante la entrevista, o mejor dicho conversación, utilizar la palabra «conversación» en vez de «entrevista» tranquiliza a las personas.

Debemos saber que a veces se guiará las conversación, en otras ocasiones transitará por otros caminos y que, tal vez se tendrá que interrumpir al entrevistado porque

se haya alejado de lo pretendido, pero que en cualquier caso el entrevistado no debe sentirse mal. Le haremos saber que los cambios o interrupciones no se deben a ningún error que haya cometido, sino que se quiere explorar otros caminos.

Decir al personaje que se guiará la entrevista también produce tranquilidad ya que muchos entrevistados tienen miedo de no saber qué decir, el miedo ante la cámara y el silencio. También se debe advertir que es un documental y que no todo se va a utilizar, que por supuesto no teman equivocarse. En cualquier momento se puede apagar la cámara y podemos ofrecerles la opción de repetir su respuesta si sienten que no lo han hecho bien. Si parece que la respuesta que han dado es la que necesitamos para el documental podemos decirlo, pero si insisten en repetir debemos permitirselo, ya que quizás por inseguridad quieran expresarse mejor, aunque luego en montaje nosotros seleccionaremos la toma que más convenga al interés del documental.

Si ocurre algún problema técnico durante la entrevista hay que asegurarse de que el entrevistado no piense que es debido a un error suyo. A veces el equipo se pone a hablar de la luz, del sonido, y el entrevistado se queda esperando sin saber si ha sido por su culpa.

Al terminar la entrevista siempre debes preguntar si hay algo más que quieran decir. De esta manera se le da al entrevistado la última palabra.

También es importante el lenguaje no verbal delante del entrevistado. Es fundamental que sientan que toda la atención está puesta en ellos. Es recomendable mirar a los ojos y reaccionar a las palabras mediante sonrisas, gestos de afirmación, sorpresa, hasta indignación si la respuesta lo merece. Que el entrevistado no se sienta que está haciendo un monólogo en soledad.

La posición del director en la entrevista es fundamental. Para crear un ambiente más íntimo es recomendable que el realizador se siente lo más próximo al eje del objetivo de la cámara. Esto nos garantiza que el entrevistado, que mirará al director, tendrá la mirada casi alineada con el eje del objetivo y por lo tanto parecerá que habla con el espectador. Dependiendo de lo que se quiera obtener quizás esta norma no se cumpla, pero sí hay que tener muy presente hacia dónde mira el personaje. Hemos visto muchas entrevistas en que nos preguntamos a quién mira el entrevistado cuando habla.

Como en toda realización audiovisual hay que tener claro que el tipo plano que se ha decidido tiene su sentido, lo que llamamos el «valor del plano».

Cuando la conversación es grupal hay que estar también muy cerca de los entrevistados. Aunque el director no aparezca en la escena, se debe intentar que los personajes dialoguen entre ellos. Pero si en algún momento buscan con la mirada al director ya que es su referencia, es importante que no tengan que buscarlo con sus miradas más allá de lo que el cuadro abarque. Siempre hay que intentar que las miradas se produzcan dentro del encuadre. A no ser que se busque el efecto contrario, es decir, que el interlocutor esté fuera de cuadro completamente.

Con la experiencia aprenderemos a reconocer durante la entrevista los momentos en los que se dice justamente lo que se espera y que se ha expresado, con las palabras justas, la idea que sustenta todo el documental. En esos momentos se debe proseguir con el guion de todas maneras, pero íntimamente ya se sabe que se ha conseguido. En otros casos no hay manera de encontrarlo, y el único recurso posible es insistir, repetir la pregunta con otras palabras, hacer preguntas en donde más o menos la respuesta esté incluida, hacer un descanso, pero nunca finalizar sin la respuesta que sabemos que esa persona puede dar.

Hay que dejarse llevar por la intuición y el instinto ya que el director es el que sabe qué documental quiere hacer.

Cuando se hace una película de ficción, previamente a la grabación, el departamento de producción habrá firmado un contrato con los actores por lo que las condiciones están ya establecidas antes de empezar a grabar.

En el caso del documental se debe redactar un contrato de cesión de derechos de imagen que deberán firmar todos los personajes. En algunos casos se firman antes de la grabación, pero lo normal es que se firmen después de grabar la entrevista. En este documento ceden la explotación de sus derechos de imagen personal y manifiestan su acuerdo con que todo lo grabado pertenece a la producción del documental.

Si hemos acordado una compensación económica para el entrevistado, el texto referente a ello debería añadirse como sexto punto del contrato modelo que ofrecemos a continuación, y en ese mismo párrafo se consignaría la cifra correspondiente.

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN EN OBRA AUDIOVISUAL

En Madrid, a ___ de _____ de 2015

Por una parte D., con NIF n.º: _____ y domiciliado en _____, en adelante el productor audiovisual, y por la otra parte don _____ con NIF n.º: _____ y domiciliado en _____ en adelante el entrevistado. Ambas partes mayores de edad y plenamente capaces, han convenido el siguiente contrato:

PRIMERO: El productor realizará un documental titulado «_____». En dicho documental se mostrará la imagen personal y la voz del entrevistado.-

SEGUNDO: Por el presente instrumento el entrevistado autoriza al productor audiovisual, así como a todas aquellas terceras personas físicas o jurídicas a las que el productor pueda ceder los derechos de explotación sobre su obra audiovisual, o parte de las mismas, a que indistintamente puedan utilizar todas los registros audiovisuales, o partes de los mismos en las que el entrevistado aparezca con su imagen propia y su voz.

TERCERO: Esta autorización no tiene ámbito geográfico determinado por lo que el productor audiovisual y otras personas físicas o jurídicas a las que este pueda ceder los derechos de explotación sobre la obra audiovisual, o partes de las mismas, en las que intervenga el entrevistado, podrán utilizar esas obras, o partes de las mismas, en todos los países del mundo sin limitación geográfica de ninguna clase.

CUARTO: La autorización se refiere a la totalidad de usos que puedan tener la obra audiovisual, o partes de la misma, en las que aparece el entrevistado, utilizando los medios técnicos conocidos en la actualidad y los que pudieran desarrollarse en el futuro, y para cualquier aplicación.

QUINTO: La autorización no tiene límite de tiempo para su concesión ni para la explotación de la obra audiovisual, o parte de las mismas, en las que aparece el entrevistado, por lo que mi autorización se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado.

Firma del entrevistado

Firma del productor

El montaje

Llegamos a uno de los momentos más importantes en el proceso de elaboración del documental, ya que, a diferencia de la película de ficción, el documental sigue en este momento abierto y es aquí en donde tomará la forma y estructura definitivas. Durante el rodaje habrán cambiado bastantes cosas del guion, y eso es positivo ya que demuestra que hemos trabajado con algo vivo e impredecible como la vida misma. Por eso en el montaje debemos encontrar una estructura nueva, pero sin olvidar nunca la idea sobre la que se sustenta todo nuestro proyecto.

Transcripciones. Es muy útil transcribir todas las entrevistas que hemos realizado, todos los momentos en que los personajes han hablado durante las grabaciones. Al leerlas todas juntas podemos encontrar una estructura, un hilo narrativo que quizás no habíamos visto. Es recomendable transcribir los diálogos anotando códigos de tiempo entre cada minuto, más o menos, para facilitar luego la búsqueda de declaraciones. Con los diálogos escritos, se cortan y pegan unos con otros, intentando hacer un puzzle con todas las piezas para conseguir el efecto dramático. Si en el proceso hay algunas partes en las que se percibe que no se van a utilizar, se pueden ir desechando. Pero principalmente hay que memorizar todo, ya que en algún momento del proceso se podrá necesitar esa frase que da sentido a lo que se está montando.

Si hay intención de usar una narración en *off* se debe tener ya escrita y así podremos jugar con ella mezclándola con las transcripciones de las entrevistas, de los diálogos para ir comprobando cómo funciona.

Se debe pensar que, aunque las transcripciones son valiosas, puede que luego no funcionen al cien por cien. Una frase concreta funcionará no solo por el **qué** se ha dicho, sino también por el **cómo** se ha dicho y ahí quizás se compruebe que no nos vale.

El material filmado debe verse con el montador mientras se van tomando notas que van conformando la estructura.

Se comienza a editar siguiendo la estructura que teníamos en el guion, pero incluyendo todas las aportaciones que hemos tenido durante el rodaje. Hay que preguntarse durante todo el proceso si seguimos manteniendo la idea núcleo de nuestro proyecto, si los conflictos que queríamos mostrar están reflejados.

El trabajo de montaje de un documental es laborioso. Al tratarse el rodaje de un proceso difícil de controlar nos encontramos con decepciones aunque también con sorpresas valiosas, pero si mantenemos nuestro punto de vista conseguiremos llevarlo a cabo. El montaje solo mejora la calidad del material rodado y nunca debe cambiar nuestro propósito inicial.

Y para finalizar, los diez consejos del documentalista **Kossakovsky**.

Diez consejos para principiantes

1. No filmes si puedes vivir sin filmar.
2. No filmes si quieres decir algo- solo habla o escribe de aquello. Filma solo si quieres mostrar algo, o si quieres que la gente vea algo. Esto concierne a la película en su totalidad y a cada toma por separada.
3. No filmes si conoces el mensaje antes de filmar – Que la película te enseñe. No trates de salvar al mundo. No trates de cambiar al mundo. Mejor si la película te cambia a ti. Descubre al mundo y a ti mismo mientras filmas.
4. No filmes algo que solo odies. No filmes algo que solo ames. Filma cuando no estés seguro si lo odias o lo amas. Ambos son cruciales para hacer arte. Filma cuando odies y ames al mismo tiempo.
5. Es necesario ocupar la mente antes y después de filmar, pero no ocupes tu cerebro mientras filmas. Solo filma usando tu instinto y tu intuición.
6. Trata de no forzar a la gente a repetir acciones o palabras. La vida es irrepetible e impredecible. Espera, observa, siente y estarás listo para filmar con tu propia manera de hacer películas. Recuerda que las mejores películas son irrepetibles. Recuerda que las mejores películas son hechas a base de tomas irrepetibles. Recuerda que las mejores tomas capturadas son momentos irrepetibles de la vida hechas mediante una irrepetible manera de filmar.
7. La toma es la base del cine. Recuerda que el cine fue inventado con una toma por si sola- Un documental por cierto – sin ningún tipo de historia. La historia existía solo dentro de la toma. Las tomas deben antes que nada proporcionar al público nuevas impresiones.

8. La historia es importante en el documental, pero la percepción es aún más importante. Primero piensa que es lo que los espectadores sentirán al ver tus tomas. Luego, forma una estructura dramática de tu película usando los cambios de sensaciones.
9. Los documentales es el único arte, donde cada elemento estético casi siempre tendrá un aspecto ético y cada aspecto ético se puede usar estéticamente. Trata de seguir siendo humano, especialmente mientras se edita la película. Quizás, las buenas personas no deberían hacer documentales.
10. No sigas mis reglas, encuentra tus propias reglas. Siempre hay algo que tú puedes filmar como nadie más.

Bibliografía

Bibliografía

EL GUION

- Berne, Eric. *Teórico de la Comunicación*. Felicísimo Valbuena Editor. Fundación General Universidad Complutense de Madrid. Madrid, 2006
- Blace Snyder. *Save the Cat*. Published by Michael Wiese Productions, 2005
- Howard, David & Mabley Edward. *The Tools of Screenwriter: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay*. New York: St, Martin's Press, 1995
- Luna, Alicia. *Nunca mientras a un idiota*. Alba Editorial. Barcelona, 2012
- Mamet, David. *Los tres usos del cuchillo*. Alba Editorial. Barcelona, 2008
- Mamet, David. *Verdadero y falso*. Ediciones del Bronce, 2002
- Mckee, Robert. *El Guion*. Alba Editorial. Barcelona, 2011
- Sanchis Sinisterra, José. *Narraturgia*. Toma edic y prod escénicas CONACULTA, 2012
- Seger, Linda. *Writing Subtex*. Published by Michael Wiese Productions, 2011
- Vogler, Cristopher. *El viaje del escritor*. Published by Michael Wiese Productions, Pan Books, 1999
- Vorhaus, John. *Cómo orquestar una comedia*. Alba Editorial. Barcelona, 2005

Enlaces

www.thescriplab.com

<http://www.abcguionistas.com>

LA PRODUCCIÓN

- Fernández Díez, Federico, *Producción Cinematográfica*. Ediciones Díaz de Santos, 2010
- Martínez Abadía, J. y Fernández Díez, F. *Manual del Productor Audiovisual*. Universidad Oberta de Catalunya, 2010

Guía de creación audiovisual

- Molla Furio, Diego. *La Producción Cinematográfica*. Universidad Oberta de Catalunya. 2012
- VV.AA. *Libro Blanco del Audiovisual. Cómo producir y financiar una obra audiovisual*. Ecija & Asociados, 2000
- VV.AA. *The Audiovisual Management Handbook*. Alejandro Pardo Editor. Media Business School, Madrid, 2002
- Worthington, Charlotte. *Producción*. Parramon Ediciones, 2009

EL RODAJE

- Barr, Tony. *Actuando para la Cámara*. Ed. Plot. 2002
- Burch, Noel. *Praxis del cine*. Ed. Fundamentos, 2008
- Chabrol, Claude. *Cómo se dirige una película*. Alianza Editorial, 2005
- Hart, John. *La técnica del story board*. Ed. IORTV, 2002
- Lumet, Sydney. *Así se hace una película*. Ed. Rialp, 2000
- Marner, Terence. *Cómo dirigir cine*. St. John. Ed. Fundamentos, 2011
- Solaroli, Libero. *Cómo se organiza un film*. Ed. Rialp. 1960

LA POSTPRODUCCIÓN

- Marimon Padrosa, Joan. *El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla*. Editorial Universidad de Barcelona, 2014
- Michael Ondaatje, Michael y Murch, Walter. *El arte del montaje*. Editor: Plot ediciones, s.l., 2007
- Reisz, Karel y Millar, Gavib. *Técnica del montaje cinematográfico*. Editor Plot ediciones, 2003
- Sánchez – Biosca, Vicente. *El montaje cinematográfico: Teoría y Análisis*. Paidós Ibérica, 1996

Enlaces

[http //www.avid.com/us/products/media-composer](http://www.avid.com/us/products/media-composer)

<http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro>

<http://www.adobe.com/products/premiere.html>

www.finalcut.es

<http://www.edaeditores.org>

<http://www.montajedecine.com>

<http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/8627/index.htm>

LA DISTRIBUCIÓN Y LA EXHIBICIÓN

- Calvo Herrera, Concepción. Distribución y lanzamiento de una película. Alcalá Grupo Editorial, 2009
- Linares Palomar, Rafael. La promoción cinematográfica: Estrategias de comunicación y distribución de películas. Editorial Fragua, 2009

EL DOCUMENTAL

- Barroso García, Jaime. *Realización de documentales y reportajes*. Ed. Síntesis, 2009
- Lindenmuth, Kevin J. *Cómo hacer documentales*. Ed. Acanto, 2011
- León, Bienvenido. *Dirección de documentales para televisión*. Guion, producción y realización. Ed. EUNSA, 2009
- Nichols, Bill. *La representación de la realidad*. Ed. Paidós, 1997
- Rabiger, Michael. *Dirección de Documentales*. Ed. IORTV, 2008

Enlaces

Festivales de Cine Documental

<http://memoriadocumental.blogspot.com.es/2012/10/listado-de-festivales-de-documental.html>

<http://www.documentamadrid.com/enlaces.php?categoria>

Glosario

Glosario

Argumento: Historia o asunto que trata el film a partir de una idea esquemática o general. Puede ser original o bien adaptado de otra obra. Las cuatro fases de creación de un argumento son: sinopsis, tratamiento, continuidad y guion técnico.

“Atrezzo”: Objetos que se usan en el decorado.

Barrido: Paso de un plano a otro mediante un movimiento rápido.

Banda de efectos: Banda magnética separada que ha de ir sincronizada con la imagen para la obtención del “master de sonido”, o banda completa de sonido o mezcla final.

Banda de imágenes: Zona de la película que contiene los fotogramas

Banda de sonido: Contiene el sonido del film, la mezcla de las bandas de diálogos, música y efectos.

Campo: Encuadre de la cámara.

Casting: Es el proceso de búsqueda y selección de los actores para el reparto de un film.

Clímax: Momento de mayor interés o emoción en la película antes del final

Contracampo: Encuadre simétrico al campo, el campo contrario.

Contrapicado: Ángulo que se obtiene cuando la cámara filma desde abajo hacia arriba.

Edición: Se llama así al montaje cuando se hace en vídeo o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar.

Edición digital: Montaje elaborado mediante equipos informáticos, ya sea basado en hardware o software

Elipsis: Supresión de algún acontecimiento dentro de la linealidad temporal del relato o la historia sin la cual se comprende perfectamente el sentido de la historia.

Encuadre: El objetivo capta aquel espacio de la realidad que se quiere tomar y que posteriormente se proyectará

Escena: Serie de planos que forman parte de una misma acción dentro de un espacio y de un tiempo concreto.

Emplazamiento: Lugar en donde se coloca la cámara para captar una escena.

“Flash back”: Salto atrás en el tiempo.

“Flashforward”: Escena soñada, o proyectada hacia el futuro.

Fotograma: Cada uno de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica rodada en celuloide. Es el elemento más pequeño de la película

Fuera de campo: Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara.

Fundido: Plano que se va haciendo cada vez más oscuro, hasta que en la pantalla se hace el negro total. Hay de cierre y de apertura.

Guion: Idea de lo que va a ser la película plasmada por escrito, con narración, diálogos, descripción de personajes y escenarios.

Guion técnico: Guion al que se añaden multitud de anotaciones y elementos que tienen que ver con el rodaje. Tiene más que ver con la planificación

Inserto: Plano que se intercala en medio de otros dos para destacar un detalle importante en la historia.

Montaje: Proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado

Picado: Ángulo obtenida cuando la cámara graba desde arriba hacia abajo.

Pitch: presentación concisa de una idea para atraer la financiación para costear la escritura de un guion

Guía de creación audiovisual

Plano: Conjunto de imágenes que constituyen una misma toma.

Plano americano: Es el que muestra la figura humana desde las rodillas hacia arriba.

Plano general: Es el que muestra las figuras y los objetos de una manera total, incluyendo el lugar en donde se hallan.

“Plano “master”: Secuencia que se rueda en un solo plano. Luego en el montaje se le añaden los insertos.

Plano medio: Es el que muestra la figura humana, cortada por la cintura o por la altura del pecho.

Plano secuencia: Secuencia que se rueda en un solo plano, en una única toma, sin ningún tipo de montaje, directamente y sin interrupción

Plano subjetivo: Punto de vista del personaje.

Planificación: Desglose del guion en planos.

Primer plano: Muestra el rostro entero o una parte de la figura humana o de un objeto.

“Raccord”: Continuidad espacial o temporal correcta entre dos planos consecutivos

Salto de eje: Efecto óptico que se produce cuando se cruzan los ejes de acción y, por tanto, se da una perspectiva falsa en la continuidad de los planos correlativos

Secuencia: Serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa.

Sinopsis: Resumen del guion de la película.

Story board: Dibujo de la historia de la película, expuesta plano a plano por medio de donde se señala el encuadre a realizar y van acompañados de los textos con los diálogos correspondientes.

Teaser: Un adelanto corto de una película de menor duración que un tráiler y que aporta información distinta a él

Trailer: Es el avance de una película. Se realiza con fines publicitarios

Travelling: Movimiento de la cámara en el espacio

Zoom: Efecto de acercamiento o alejamiento de la imagen obtenido mediante el objetivo de la cámara.

Información
de interés.
Latinoamérica

1. Instituciones y organismos nacionales de cine

CONFERENCIA DE AUTORIDADES CINEMATOGRAFICAS DE IBEROAMÉRICA (CACI)

<http://www.caaci.int/>

RECAM. Reunión Especializada de Autoridades Cinematográficas y Audiovisuales del Mercosur

<http://www.recam.org/>

Oficina Regional de Cultura para América Latina y el Caribe

http://www.unesco.lacult.org/home/indice_new.php

PROGRAMA IBERMEDIA

<http://www.programaibermedia.com/>

ARGENTINA: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA)

www.incaa.gov.ar

BOLIVIA: Consejo Nacional del Cine (CONACINE)

<http://www.conacinebolivia.com.bo/>

BRASIL: Agencia Nacional del Cine (ANCINE)

<http://www.ancine.gov.br/>

CHILE: Consejo del Arte y la Industria Audiovisual del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

<http://www.cultura.gob.cl/artes/audiovisual/>

COLOMBIA: Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura

<http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/>

COSTA RICA: Centro Costarricense de Producción Cinematográfica (CCPC)

<http://www.centrodecine.go.cr/>

CUBA: Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC)

<http://www.cubacine.cult.cu/>

ECUADOR: Consejo Nacional de Cinematografía del Ecuador (CNCINE)
<http://www.cncine.gob.ec/>

EL SALVADOR: Coordinación de Cine Y Audiovisuales de la Secretaría de Cultura de la Presidencia
<http://www.cultura.gob.sv/>

GUATEMALA: Dirección de las Artes del Ministerio de Cultura y Deportes
<http://mcd.gob.gt/>

HONDURAS: Secretaría de Cultura, Artes y Deportes
<http://sichonduras.hn/>

MÉXICO: Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE)
<http://www.imcine.gob.mx/>

PANAMÁ: Dirección General de la Industria Cinematográfica y Audiovisual de Comercio e Industrias
<http://dicine.gob.pa/>

PARAGUAY: Dirección del Audiovisual de la Secretaría Nacional de Cultura
<http://www.cultura.gov.py/>

PERÚ: Dirección de Industria Culturales y Artes del Ministerio de Cultura
<http://www.cultura.gob.pe/>

PUERTO RICO: Corporación de Cine de Puerto Rico / Puerto Rico Film Commission
<http://puertoricofilm.org/>

REPÚBLICA DOMINICANA: Viceministerio de Asuntos Cinematográficos / DGCINE
<http://www.dgcine.gob.do/>

URUGUAY: Instituto del Cine y Audiovisual del Uruguay (ICAU)
<http://www.ica.u.gub.uy/>

VENEZUELA: Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC)
<http://www.cnac.gob.ve/>

2. Festivales de cine

ARGENTINA:

Buenos Aires Festival Internacional de CINE INDEPENDIENTE (BAFICI)

<http://festivales.buenosaires.gob.ar/2015/bafici/es>

CineMigrante. Festival Internacional de Cine y Formación en Derechos Humanos de las personas migrantes

<http://www.cinemigrante.org/>

DOC Buenos Aires. Muestra internacional de Cine Documental

<http://docbsas.com.ar/doc-buenos-aires/>

Festival Internacional de Cine Ventana Andina

<http://www.ventanaandina.com.ar/>

Festival de Cine Latinoamericano de La Plata (FESAALP)

<http://www.fesaalp.com/>

Festival Internacional de Cine de Mar del Plata

<http://www.mardelplatafilmfest.com/>

Festival Internacional de Cine Independiente del Mar de Plata (MARFICI)

<http://marfici.org/>

Festival Internacional de Cine Derechos Humanos (FICDH)

<http://www.imd.org.ar/festival/>

BOLIVIA:

Festival Internacional de Cine de los Derechos Humanos (FESTIMO)

<http://www.festivalcinebolivia.org/>

Festival Internacional de Cine “FENAVID”

<http://www.fenavidinternacional.com/>

BRASIL:

Festival Do Rio

<http://www.festivaldorio.com.br/>

Festival de Brasília do Cinema Brasileiro

<http://www.festbrasil.com.br/>

Festival Brasil de Cine Internacional “FBCI”

<http://www.brasilfestival.com.br/>

Mostra Internacional de Cinema de São Paulo

www.mostra.org/

CHILE:

Festival de Cine Documental de Chiloé (FEDOCHI)

<http://www.fedochi.cl/>

Santiago Festival Internacional de Cine (SANFIC)

<http://www.sanfic.com/>

Festival Internacional de Cine de Valdivia (FICVALDIVIA)

<http://www.ficvaldivia.cl/>

Festival Internacional de Cine de Viña del Mar (FICVIÑA)

<http://www.cinevina.cl/>

Festival Chileno Internacional de Cortometrajes de Santiago

<http://fesancor.cl/>

COLOMBIA:

Festival de Cine de Bogotá

<http://www.bogocine.com/>

Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias (FICCI)

<http://ficcifestival.com/>

Muestra Internacional Documental de Bogotá (MIDBO)

<http://www.midbo.co/>

COSTA RICA:

Costa Rica Festival Internacional de Cine

<http://www.costaricacinefest.go.cr/>

CUBA:

Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano

<http://www.habanafilmfestival.com/>

Festival Internacional de Cine Pobre

<http://www.cubacine.cult.cu/convocatoria/12-festival-internacional-cine-pobre>

GUATEMALA:

Festival “Ícaro”

<http://festivalicaro.com/>

HONDURAS:

Festival “Ícaro” Honduras

<http://festivalicarohonduras.com/>

MÉXICO:

Festival de Cine de Morelia (FICM)

<http://moreliafilmfest.com/>

Festival de Cine Internacional en Guadalajara (FICG)

<http://www.ficg.mx/31/index.php/es/>

Festival Internacional de Cine Documental de la Ciudad de México (DOCSDF)

<http://docsdf.com/>

Festival Internacional de Cine de la UNAM (FICUNAM)

<http://www.tesza.com/ficunam2/>

PANAMÁ:

Festival Internacional de Cine de Panamá (IFF Panamá)

<http://iffpanama.org/>

Festival Internacional de Cortometrajes, HAYAH

<http://www.festivalhayah.com/>

PARAGUAY:

Festival Internacional de Cine –Arte y Cultura- Paraguay

<http://www.planet.com.py/cinefest/>

PERÚ:

Festival de Cine de Lima

<http://www.festivaldelima.com/2015/>

TRANSCINEMA / Festival Internacional de No-Ficción

<http://transcinemafestival.com/>

PUERTO RICO:

“ENFOQUE” International Film Festival

<http://www.enfoquefilm.com/>

REPÚBLICA DOMINICANA:

“RDOC” Festival Internacional de Cine Documental de República Dominicana y el Caribe

<http://festivalrdoc.org/>

URUGUAY:

Festival Internacional de Cine y Derechos Humanos / Uruguay

<http://www.tenemosquever.org.uy/>

“ATLANTIDOC” Festival Internacional de Cine Documental de Uruguay

<http://www.atlantidoc.com/>

VENEZUELA:

Festival de Cine Latinoamericano y Caribeño de Margarita (FILMAR)

<http://www.festivaldemargarita.org.ve/el-festival/>

Festivales Latinoamericanos y de Cine Documental en España:

Horizontes Latinos y Cine en Construcción. Festival de San Sebastián International Film Festival (SSIFF)

<http://www.sansebastianfestival.com/es/>

Muestra de Cine Latinoamericano de Cataluña

<http://www.mostradelleida.com/>

Festival de Cine Iberoamericano de Huelva

<http://festicinehuelva.com/>

Festival “Márgenes”. Nuevas tendencias audiovisuales Iberoamericanas

<http://www.margenes.org/festival.html>

Concurso Iberoamericano de Cortometrajes. Festival Internacional de Cine de Huesca

<http://www.huesca-filmfestival.com/concurso/43-concurso-iberoamericano-cortometrajes/>

Festival Iberoamericano de Cortometrajes ABC (FIBABC)

<http://fibabc.abc.es/>

Territorio Latinoamericano. Festival de Málaga / Cine Español

<https://festivaldemalaga.com/secciones/territorio-latinoamericano/seccion-oficial>

Festival Internacional de Documentales de Madrid. DOCUMENTAMADRID

<http://www.documentamadrid.com/>

DOCS Barcelona

<http://www.docsbarcelona.com/>

“Alcances” Festival de Cine Documental

<http://www.alcances.org/>

“Punto de Vista” Festival Internacional de Cine Documental de Navarra

<http://www.puntodevistafestival.com/>

“PLAY-DOC” Festival internacional de documentales de Tuy

<http://www.play-doc.com/>

“MIRADASDOC” Festival y Mercado Internacional de Cine Documental de Guía de Isora

<http://miradasdoc.com/>

“ZINEBI” Festival Internacional de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao

<http://zinebi.com/>

“3XDOC”

<http://docma.es/3xdoc/>

**Tiempo de Historia (sección de filmes documentales) / “SEMINCI” .
Semana Internacional de Cine de Valladolid**

<http://www.seminci.es/>

3. Escuelas de cine

ARGENTINA

ENERC. Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica

http://www.enerc.gov.ar/enerc_index.html

UCINE. Universidad del Cine

<http://www.ucine.edu.ar/>

CIEVYC

<http://www.cinecievyc.com.ar/index.html>

ECA. Escuela Cinematográfica Argentina

<http://www.ecaescuela.com/>

CIC. Centro de Investigación Cinematográfica

<http://www.cic.edu.ar/>

Guía de creación audiovisual

Artes Audiovisuales. Universidad Nacional de las Artes (UNA)

<http://audiovisuales.una.edu.ar/contenidos/213-licenciatura-en-artes-audiovisuales>

BOLIVIA

CEFREC. Centro de Formación y Realización Cinematográfica

<http://www.apcbolivia.org/org/cefrec.aspx>

BRASIL

Instituto Brasileiro de Audiovisual. Escola de Cinema Darcy Ribeiro

<http://www.escoladarcyribeiro.org.br/>

Academia Internacional de Cinema (AIC)

<http://www.aicinema.com.br/>

CHILE

Facultad de Comunicaciones. Universidad del Desarrollo (UDD)

<http://comunicaciones.udd.cl/cine/>

Instituto Comunicación e Imagen. Universidad de Chile

<http://www.icei.uchile.cl/cine-tv>

Escuela de Cine y Audiovisual. Instituto Profesional Arcos

<http://www.arcos.cl/>

Escuela de Cine de Chile

<http://escuelacine.cl/>

COLOMBIA

ENACC. Escuela Nacional de Cine

<http://www.enacc.co/>

Escuela de Cine y TV. Universidad Nacional de Colombia

<http://www.facartes.unal.edu.co/fa/>

BLACKMARIA. Escuela de Cine

<http://www.blackmaria.edu.co/Principal/index.html>

COSTA RICA

Escuela de Cine y Televisión. Universidad “VÉRITAS”

<http://www.veritas.cr/escuelas/cine-y-tv>

CETAV. Centro de Tecnologías y Artes Visuales

<http://www.parquelalibertad.org/cetav/>

CUBA

“EICTV” Escuela Internacional de Cine y TV / San Antonio de los Baños

<http://www.eictv.org/>

ECUADOR

INCINE. Instituto Superior Tecnológico de Cine

<http://www.incine.info/>

EL SALVADOR

Talleres de Cine. Escuela de Comunicación Mónica Herrera

<http://monicaherrera.com/cine-en-el-salvador/>

GUATEMALA

“CASA COMAL” Escuela de cine / Guatemala

<http://www.escueladecineytv.com/>

MÉXICO:

AMCI. Asociación Mexicana de Cineastas Independientes

<http://www.35cine.com.mx/>

CUEC. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (UNAM)

<http://www.cuec.unam.mx/>

IMICH. Instituto Mexicano de Investigaciones Cinematográficas y Humanísticas

<http://www.imichmexico.com/>

Centro Internacional en Artes y Ciencias Cinematográficas, A.C. (CINEARTE)

<http://www.cine-arte.net/es/>

Guía de creación audiovisual

CBCA. Centro Bicultural de Cine y Actuación

<http://irm.edu.mx/cine/>

PARAGUAY

IPAC. Instituto Profesional de Artes y Ciencias de la Comunicación

<http://www.ipac.edu.py/>

PERÚ

EPIC. Escuela Peruana de la Industria Cinematográfica

<http://www.epic.edu.pe/>

REPÚBLICA DOMINICANA

Escuela de Cine, Televisión y Fotografía de la Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD)

<http://www.uasd.edu.do/index.php/escuelas7/cine-tv-fotografia>

GCFilms Escuela de Cine

<http://www.gcfilms.net/index.php>

URUGUAY

ECU. Escuela de Cine del Uruguay

<http://ecu.edu.uy/>

Escuela de Cine “Dodecá”

<http://dodeca.org/escuela/>

VENEZUELA

Escuela Popular y Latinoamericana de Cine, Televisión y Teatro

<https://escuelapopularcineytv.wordpress.com/>

ESCINETV. Escuela de Cine y TV

<http://www.escinetv.org.ve/>

4. Otra información de interés

ACADEMIAS DE LAS ARTES Y CIENCIAS CINEMATOGRAFICAS IBEROAMERICANAS:

- Argentina: <http://academiadecine.org.ar/>
- Brasil: <http://academiabrasileiradecinema.com.br/>
- Colombia: <https://www.facebook.com/AcademiaColombianaDeArtesYCienciasCinematograficas>
- España: <http://www.academiadecine.com/home/index.php>
- México: <http://www.academiamexicanadecine.org.mx/>
- Panamá: <https://www.facebook.com/AcademiadecinedePanama>
- Paraguay: <http://www.academiaparaguayadecine.org/>
- Portugal: <http://academiadecinema.com/>
- República Dominicana: <http://adocine.org/>

“FIPCA” Federación Iberoamericana de Productores Cinematográficos y Audiovisuales
<http://www.fipca.com/>

Fundación del nuevo cine Latinoamericano (FNCL)
<http://www.cinelatinoamericano.org/>

DOCTV Latinoamérica
<http://www.doctvlatinoamerica.org/>

CINERGIA – Fondo de Fomento al Audiovisual de Centroamérica y Cuba
<http://www.cinergia.org/>

VENTANA SUR. Mercado de Cine Latinoamericano
<http://www.ventanasur.com.ar/>

Casa de América (España)
<http://www.casamerica.es/>

Información
de interés.
África

1. Instituciones y organismos nacionales de cine

Centro Nacional de Cine y Film Commissions Bureau de Liaison du Cinéma de L'espace Francophone

www.cinemasfrancophones.org

ANGOLA

Instituto Angolano de Cinema, Audiovisual e Multimedia (IACAM)

<https://www.facebook.com/pages/IACAM-Instituto-Angolano-de-Cinema-Audiovisual-e-Multim%C3%A9dia/477665025674290>

ARGELIA

Centro Nacional de Cine y Audiovisual Cinemateca Argelina Agencia Argelina para la Promoción Cultural (AARC)/Dpto Cine y Audiovisual

www.aarc.algerie.org

BURKINA FASO

**Centro Nacional de las Artes, del Espectáculo y del Audiovisual (CENESA)
Dirección de la Cinematografía Nacional (DCN)**

CAMERÚN

Dirección de Desarrollo de la Cinematografía

COSTA DE MARFIL

Centro Nacional de las Artes y de la Cultura (CNAC)

<http://www.culture.gouv.ci/?q=fr/cnac-centre-national-des-arts-et-de-la-culture>

EGIPTO

Egyptian Film Center

www.egyptianfilmcenter.org

ETIOPÍA

Ethipian Film Initiative

www.ethiopianfilminitiative.org

GUINEA BISSAU

Instituto Nacional de Cinema (INC)

GUINEA CONAKRY

Office National du Cinéma Guinéen (ONACIG)

MALÍ

Centro Nacional de la Cinematografía de Malí (CNCM)

www.cncmali.com

MARRUECOS

Centro Cinematográfico Marroquí /CCM)

www.ccm.ma/

MAURITANIA

La Maison des Cinéastes

www.maisoncineastes.com

MOZAMBIQUE

Instituto Nacional de Audiovisual e Cinema de Moçambique (INAC)

NÍGER

Centro Nacional de la Cinematografía de Níger (CNCN)

www.facebook.com/pages/...u-Niger/487001104671962

NIGERIA

Nigerian Film Corporation

www.nfc.gov.ng/

RUANDA

Rwanda Film – Filming in Rwanda

www.rwandafilm.org/

SENEGAL

Dirección de la Cinematografía de Senegal (DCI)

<http://sencinema.org/yjsg-framework/yjsg-features>

TÚNEZ

Dirección de las Artes Audiovisuales

2. Asociaciones de Cineastas

ARGELIA

Asociación de Realizadores Profesionales Argelinas (ARPA)

BURKINA FASO

**Asociación de Productores Burkines para la Gestión del Fondo de Apoyo “SUC-
CÈS CINÉMA”**

succescinema-bf.com/contact.html

CAMERÚN

Organización Camerunesa de Profesionales de Cine y Audiovisual (OCAPAC)

MARRUECOS

Cámara Nacional de Productores de Films (CNPFF)

<http://www.mincom.gov.ma/le-ministere/partenaires/item/465-chambre-nationale-des-producteurs-de-films.html>

SENEGAL

Asociación de los Cineastas Senegaleses Asociados (CINESEAS)

3. Formación

3.1. Escuelas de Cine en Africa

BURKINA FASO

Instituto de Formación de la Imagen y del Sonido (ISIS) – Uágadugu.

www.isis.bf/

Instituto de Formación Audiovisual “IMAGINE” – Uágadugu

www.institutimagine.com/

CAMERÚN

Instituto Superior de Formación a las Profesiones de la Imagen y Sonido de África Central (ISCAC) – Yaunde

www.ecransnoirs.org/iscac/

EGIPTO

The High Institute of Cinema – El Cairo

<http://www.facebook.com/high.cinema.institute>

ETIOPÍA

Blue Nile Film & TV Academy (BNFTA) – Adis Abeba

<http://www.coloursofthenile.net/about/organisers/blue-nile-film-and-television-academy>

GABON

Instituto Gabonés Imagen y Sonido (IGIS)

www.igisgabon.com

GHANA

National Film and Television Institute (NAFTI) – Accra

www.nafti.edu.gh

GUINEA CONAKRY

Instituto Superior de las Artes de Guinea (ISAG) – Conakry

www.isag-guinee.com

MARRUECOS

Escuela Superior de las Artes Visuales (ESAV) – Marrakech

www.esavmarrakech.com

Instituto Especializado de Cine y Audiovisual (ISCA) – Rabat

www.isca.ac.ma

NIGER

Instituto de Formación a las Técnicas de la Información y de la Comunicación (IFTIC) – Niamey

<http://www.iaf.cfi.fr/index.php/en/institut-de-formation-aux-techniques-de-l-image-et-de-la-communication-iftic-niger-2>

NIGERIA

International Film and Broadcast Academy (IFBA)

www.ifbalagos.org

The National Film Institute (NFI) – Abuja, Lagos

www.nfi.edu.ng

SENEGAL

Universidad Gaston Berger – Master 2 Realización Documental – Saint-Louis.

<http://www.ugb.sn/appels-a-candidature/master-2-realisation-documentaires-de-creation.html>

TÚNEZ

**Universidad de la Marsa – Instituto Superior de las Artes Multimedia (ISAMM)
– Túnez**

www.isa2m.rnu.tn

UNIÓN EUROPEA

Programa ACE MUNDUS – Fundación Trigon Film, Festival de Friburgo

www.ace-producers.com

BÉLGICA

Taller “DE L’ÉCRIT À L’ÉCRAN” – Festival Internacional del Film Francófono de Namur

www.fiff.be

Forum Taller francófono de Producción – Festival Internacional del Film Francófono de Namur

www.fiff.be

FRANCIA

Taller Cinefondation – Festival de Cannes

www.festival-cannes.com

Produire Au Sud – Festival 3 Continents – Nantes

www.3continents.com

REINO UNIDO

Programa Babylon – Unión Europea Media Mundus y Nigerian Film Corporation

<http://www.babylon-film.eu/babylon-programme-2015.php><http://www.babylon-film.eu/babylon-programme-2015.php>

TÚNEZ

Producers' Network – Jornadas Cinematográficas de Cártago (JCC) – Túnez

www.jcctunisie.org

4. Festivales

4.1. Festivales en África

ANGOLA

FIC/Festival Internacional de Cine – Luanda. Cine internacional y africano. Anual.
Noviembre

<http://www.ficluanda.org/>

ARGELIA

Encuentros Cinematográficos de Bejaia. Cine internacional, árabe y africano. Anual.

<http://www.projectheurts.com/>

Festival Internacional de Cine Árabe – Oran. Anual.

<https://www.facebook.com/pages/Arab-film-festival-of-Oran/112217412129611>

Festival Internacional de Cine – Argel. Cine internacional y africano. Anual.

<http://festivalinternationalcinemaalger.org/fr/>

BURKINA FASO

FESPACO – Uagadugú. Festival panafricano de Cine y Tfoevisión. Bienal.

<http://www.fespaco.bf>

CABO VERDE

Festival Internacional de Cine de Cabo Verde (CVIFF) – Sal. Cine internacional. Anual. Octubre.
www.cviff.org

CAMERÚN

Ecrans Noirs – Yaoundé. Cine africano. Anual.
<http://www.ecrans-noirs.org/accueil.htm>

COSTA DE MARFIL

Festival Clap Ivoire – Abidján. Cine africano. Anual. Septiembre.
<https://www.facebook.com/pages/CLAP-Ivoire-2014/1480030182251117>

FESTILAG – Abidján. Cine africano. Anual. Noviembre.
<https://www.facebook.com/Festilag>

EGIPTO

Festival de Cine Africano – Luxor. Anual. Marzo.
<http://www.luxorafricanfilmfestival.com/>

Festival Internacional de Cine – El Cairo. Cine internacional y africano. Anual. Noviembre.
<http://www.ciff.org.eg/>

Luxor Egyptian and European Film Festival – Luxor.
<http://www.luxorfilmfest.com/en/>

Festival de Cine Mediterráneo – Alejandría. Anual. Septiembre.
<https://filmfreeway.com/festival/AlexandriaFilmFestivalforMediterraneanCountries>

Qabila Film Festival – Qabila. Cortometraje internacional. Anual. Septiembre.
<http://qabilafilmfestival.com/>

Arpa Film Festival – Arpa. Cine internacional. Anual. Noviembre.

ISMAILIA Film Festival – El Cairo. Cine documental y cortometraje internacional. Anual. Octubre.
<http://ismailiafilmfest.com/ismailia2015/>

Alexandria Film Festival – Alejandría. Cine internacional. Anual. Noviembre.

<http://alexandriafilm.org/>

ETIOPÍA

Ethiopian International Film Festival – Addis Abeba. Cine internacional. Anual. Noviembre.

<http://www.ethioiff.com/about-us.html>

Addis International Film Festival – Addis Abeba. Cine documental. Anual. Junio.

<http://www.addisfilmfestival.org/>

GABÓN

Escales Documentaires – Libreville. Cine documental internacional y africano. Anual. Noviembre.

<http://www.institutfrancais-gabon.com/index.php/programme-culturel/cinema/329-escales-documentaires-de-libreville-9eme-edition>

Festival del Film – Masuku. Cine sobre temáticas medioambientales. Anual. Diciembre.

<http://www.festivaldemasuku.com/>

GHANA

ILAFF/ “I Luv Africa” Film Festival – Acra. Cortometraje africano y ghanés.

<https://filmfreeway.com/festival/ILuvAfricaFilmFestivalinGhanaILAFF>

Environmental Film Festival – Acra. Anual. Septiembre.

<http://www.effaccra.org/>

GUINEA CONAKRY

Festival de Operas Primas – Conakry. Cine guineano. Anual. Febrero.

<http://www.ccfg-conakry.org/Festival-des-1ers-Films.html>

MARRUECOS

Festival Internacional de Cine – Marrakech. Cine del mundo. Anual. Diciembre.

<http://www.festivalmarrakech.info/>

Festival Nacional del Film – Tánger. Cine marroquí. Anual. Febrero.

<http://www.ccm.ma/fnf16/>

Guía de creación audiovisual

Festival Internacional de Cine de Autor – Rabat. Cine internacional. Octubre.
<http://www.festivalrabat.ma/>

Festival Internacional de Cine de Animación (FICAM) – Meknes. Anual. Marzo.
<http://ficam.ma/en/>

Festival de Cine Mediterráneo – Tetuán. Anual. Abril.
<http://festivaltetouan.org/>

FIDADOC – Agadir. Cine documental internacional, árabe, africano y marroquí. Anual. Mayo.
<http://www.fidadoc.org/en>

Festival Internacional de Mujeres – Salé. Anual. Octubre.
<http://www.fiffs.ma/>

Festival del Cortometraje Mediterráneo – Tánger. Anual. Octubre.
<http://www.ccm.ma/13fcmmt/>

Festival de Cine Africano – Khourigba. Anual. Septiembre.
<http://festivalkhouribga.com/festival/>

Festival de Cine Marroquí e Ibero-americano – Martil. Octubre. Cortometraje y documental marroquí y latino americano.
<http://www.ccm.ma/festival-international-court-metrage-documentaire-martil.php>

MAURITANIA

Festival NOUAKSHORT Film – Nouakchott. **Cortometraje internacional.** Anual. Octubre.
<https://www.facebook.com/nouakshort>

Festival Internacional de Cine de la No-violencia – Nouakchott. Cine sobre DDHH.
<http://www.festivalcinenoviolencia.org/index.php/sedes/nouakchott>

MOZAMBIQUE

Semana de Cinema Africano – Maputo. Anual. Abril.
https://www.facebook.com/maputoafricanfilmweek/info?tab=page_info

KUGOMA/ Festival de Cortometraje – Maputo. Cine internacional, africano y mozambiqueño. Anual. Julio.

<https://www.facebook.com/KugomaForumDeCinemaDeCurtaMetragem>

NIGERIA

AFRIF/Africa International Film Festival – Calabar. Cine africano y nigeriano. Anual. Noviembre.

<http://afriff.com/>

EKO International Film Festival – Lagos. Cine internacional. Anual. Noviembre.

<http://www.ekoiff.org/>

ABUJA International Film Festival – Abuja. Cine internacional. Anual. Septiembre.

<http://www.abujafilmfestng.org/>

RUANDA

Rwanda Film Festival – Kigali. Cine internacional y africano. Anual. Junio.

<http://rwandafilmfestival.net/>

SENEGAL

Festival IMAGE et VIE – Dakar. Cine senegalés. Anual. Junio.

<http://www.imagetvie.org/index.php/le-festival-de-cinema-image-vie/le-festival-en-cours-2015>

Festival de Cine Documental – Saint-Louis. Cine

<http://www.docmonde.org/appel-a-films/>

TÚNEZ

Jornadas Cinematográficas de Cartago – Túnez. Cine árabe y africano. Anual. Noviembre.

<http://www.jcctunisie.org/>

Encuentros Cinematográficos de Hergla – Hergla. Cine africano y del mediterráneo. Anual. Septiembre.

<http://www.herglacinema.org/>

Festival de Cine Árabe – Gabbés. Anual. Octubre.

<http://www.fifag.tn/>

Festival de Cine amateur de Kélibia. Cine aficionado. Anual. Agosto.
<http://www.ftca.tn/>

4.2. Festivales de cine especializado (del Sur, mediterráneo, árabe, africano). Internacional

Africa World Film Festival. Saint-Louis (EE.UU), Legon (Ghana), Lagos (Nigeria), Cave Hill (Barbados), Filadelfia (EE.UU), Bellvill (Sudáfrica), Londres (Reino Unido), Kingston (Jamaica). Anual.
www.africaworldfilmfestival.com

BÉLGICA

FIFF/Festival International du Film Francophone de Namur. Anual. Octubre.
<http://www.fiff.be/>

CINEMAMED/Festival del Film Mediterráneo de Bruselas. Anual. Diciembre.
www.cinemamed.be/

AFRIKA Film Festival – Lovaina, Bélgica. Anual. Marzo.
<http://www.afrikafilmfestival.be/>

BRASIL

Encontro de Cinema Negro Brasil, Africa & Caribe Zózimo Bulbul – Rio de Janeiro, Brasil. Anual. Junio.
<http://afrocariocadecinema.org.br/os-encontros/viii-encontro-de-cinema-negro-brasil-africa-caribe-zozimo-bulbul/>

CANADÁ

Festival des Films du Monde de Montreal. anual. Septiembre.
<http://www.ffm-montreal.org/>

VUES D'AFRIQUE/Festival del Film africano de Montreal. Anual. Abril.
<http://www.vuesdafrique.com/>

ESCOCIA

AFRICA IN MOTION – Edimburgo. Anual. Octubre.

<http://www.africa-in-motion.org.uk/>

ESPAÑA

FCAT/Festival de cine africano de Córdoba. Anual. Abril.

<http://www.fcat.es/>

Mostra de Cinema Àrab i Mediterrani de Catalunya – Barcelona. Anual. Junio.

<https://mostracinearab.wordpress.com/>

Festival cines del Sur de Granada. Anual. Junio.

<http://www.juntadeandalucia.es/culturaydeporte/cinesurgranada/>

ESTADOS UNIDOS

Cascade Festival of African Films – Portland. Anual. Enero.

<https://www.africanfilmfestival.org/>

African Film Festival New York. Anual. Mayo.

<http://www.africanfilmny.org/>

PAFF/Pan African Film Festival Los Angeles. Anual. Febrero.

<http://www.paff.org/>

Hollywood Black Film Festival. Anual. Octubre.

<http://www.hbff.org/>

FRANCIA

Festival de los 3 continentes de Nantes. Anual. Noviembre.

www.3continents.com/

Encuentros de Cine – Gindou. Anual. Agosto.

<http://www.gindoucinema.org/>

Rencontres Cinema de Manosque. Anual. Febrero

<http://vertigo2.imingo.net/>

Guía de creación audiovisual

Festival des Cinémas d’afrique d’angers. Anual. Mayo

<http://www.cinemasdafrique.asso.fr/>

Festival des Cinémas d’afrique du pays d’apt. Anual. Noviembre.

www.africapt-festival.fr/

PLEIN SUD/Festival de Cortometraje africano de Cozes. Anual. Abril.

<http://www.festivalpleinsud.com/>

Rencontres Internationales des Cinémas Arabes – Marsella. Anual. Abril.

<http://www.lesrencontresdaflam.fr/>

CINEMED/Festival de Cine del Mediterráneo – Montpellier. Anual. Octubre.

<http://www.cinemed.tm.fr/>

Lumières d’Afrique/Festival de Cine Africano – Besançon. Anual. Noviembre.

<http://www.lumieresdafrique.com/>

Regards d’afrique. Bienal. Marzo.

http://www.cinebocage.com/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=47

Festival International Jean Rouch de Cine Etnográfico – Paris, Francia. Anual. Noviembre.

<http://comitedufilmethnographique.com/festival-international-jean-rouch/>

ITALIA

Festival Cinema africano, d’asia e d’america latina – Milan. Anual. Mayo.

www.festivalcinemaaficano.org/

Festival de Cine africano de Verona. Anual. Noviembre.

<http://festivalafricano.altervista.org/>

NORUEGA

Films from the South Festival – Oslo. Anual. Octubre.

<http://www.filmfrasor.no/en/>

REINO UNIDO

Film Africa – Londres, Reino Unido. Anual. Noviembre.
www.filmafrica.org.uk/

Cambridge African Film Festival. Anual. Octubre.
<http://www.cambridgeafricanfilmfestival.org.uk/>

SUIZA

FIFOG/Festival del Film Árabe de Ginebra. Anual. Marzo.
<http://www.fifog.com>

Festival de Cine Africano de Lausana. Anual. Agosto.
www.cine-afrique.ch/

Información
de interés.
Asia

1. Instituciones y organismos nacionales de cine en Asia

AFGANISTÁN:

Ministry of Information and Culture. Administration Cultural Affairs

<http://moic.gov.af/en/page/1291>

BANGLADESH:

Bangladesh Film and Television Institute-Government of the People's Republic

<http://www.bcti.gov.bd/>

CAMBOYA:

Cambodia Film Commission

<http://cambodia-cfc.org/site/index.php>

FILIPINAS:

NCCA / National Commission for Culture and the Arts

<http://ncca.gov.ph/>

CCP / Cultural Center of the Philippines

<http://culturalcenter.gov.ph/>

TIMOR ORIENTAL (ESTE):

Secretaria de Estado da Arte e Cultura

<http://www.cultura.gov.tl/pt/inicio>

VIETNAM:

Ministry of Culture Sports and Tourism. Cinema Department

<http://vietnamtourism.gov.vn/english/>

2. Festivales

AFGANISTÁN:

Afghanistan Human Rights Film Festival (AHR) / Bi-anual

<http://www.ahrfestival.org/>

BANGLADESH:

Dhaka International Film Festival (DIFF)

<http://www.dhakafilmfestival.org/>

International Short & Independent Film Festival (ISIFF)

<http://isiff-bd.org/>

International Children's Film Festival

<http://www.cfsbangladesh.org/activities/>

CAMBOYA:

Cambodia International Film Festival (CIFF)

<http://cambodia-iff.com/>

FILIPINAS:

“CINEMALAYA” Philippine Independent Film Festival

<http://www.cinemalaya.org/>

“PELIKULA” Festival de Cine en Español // Instituto Cervantes de Manila

http://manila.cervantes.es/FichasCultura/Ficha103227_23_1.htm

TIMOR ORIENTAL (ESTE):

FESTin. Festival de Cinema Itinerante da Língua Portuguesa em Timor-Leste

<http://festin-festival.com/2015/08/31/festin-em-timor-leste/>

VIETNAM:

Hanoi International Film Festival (HANIFF)

<http://www.haniff.vn/en/>

CHINA:

Shanghai International Film Festival (SIFF)

<http://www.siff.com/information/index.aspx>

Taiwan International Documentary Film Festival (TIDF)

<http://www.tidf.org.tw/>

Hong Kong International Film Festival Society (HKIFF)

<http://www.hkiff.org.hk/>

COREA DEL SUR:

Seoul International Youth Film Festival (SIYFF)

<http://www.siyff.com/>

Busan International Film Festival (BIFF)

<http://www.biff.kr/structure/eng/default.asp>

Seoul Human Rights Film Festival

<http://www.hrffseoul.org/>

Seoul International Woman's Film Festival (SIWFF)

<http://www.siwff.or.kr/>

Bucheon International Fantastic Film Festival (BiFan)

<http://www.bifan.kr/>

Jeonju International Film Festival (JIFF)

<http://eng.jiff.or.kr/>

INDIA:

Mumbai Film Festival (Jio MAMI)

<http://www.mumbaifilmfestival.com/>

Mumbai International Film Festival for Documentary, Short and Animation Films (MIFF)

<http://miff.in/>

International Film Festival of Kerala (IFFK)

<http://www.iffk.in/>

International Film Festival of India, Goa (IFFI)

<http://iffi.nic.in/>

INDONESIA:

Jakarta International Film Festival (JiFFest)

<http://www.muvara.com/jiffest/>

JAPÓN:

Tokyo International Film Festival (TIFF)

<http://2015.tiff-jp.net/en/>

Yamagata International Documentary Film Festival (YIDFF)

<http://www.yidff.jp/>

Short Shorts Film Festival & Asia

<http://www.shortshorts.org/>

TAILANDIA:

Bangkok International Film Festival

<http://www.bangkokfilm.org/>

TAIWAN:

Taipei Golden Horse Film Festival (TGHFF)

<http://www.goldenhorse.org.tw/>

Taiwan International Documentary Festival (TIDF)

<http://www.tidf.org.tw/>

Festivales Asiáticos y de No-Ficción en España:

CAFW | Casa Asia Film Week 2015

<http://www.casaasia.es/actividad/detalle/215777-cafw-casa-asia-film-week-2015>

Imagineindia International Film Festival (Madrid / Barcelona)

<http://www.imagineindia.net/>

Festival Internacional de Documentales de Madrid. DOCUMENTAMADRID

<http://www.documentamadrid.com/>

DOCS Barcelona

<http://www.docsbarcelona.com/>

“Alcances” Festival de Cine Documental

<http://www.alcances.org/>

“Punto de Vista” Festival Internacional de Cine Documental de Navarra

<http://www.puntodevistafestival.com/>

“PLAY-DOC” Festival internacional de documentales de Tuy

<http://www.play-doc.com/>

“MIRADASDOC” Festival y Mercado Internacional de Cine Documental de Guía de Isora

<http://miradasdoc.com/>

“ZINEBI” Festival Internacional de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao

<http://zinebi.com/>

“3XDOC”

<http://docma.es/3xdoc/>

Tiempo de Historia (sección de filmes documentales) / “SEMINCI” Semana Internacional de Cine de Valladolid

<http://www.seminci.es/>

3. Escuelas de cine

BANGLADESH

University of Dhaka / Television and Film Studies

<http://www.univdhaka.edu/>

FILIPINAS

International Academy of Film and Television

<http://www.iaft.net/locations/cebu/>

De la Salle – College of Saint Benilde / Bachelor of Arts in Digital Filmmaking

<http://www.benilde.edu.ph/programs.html#abdfilm>

JAPÓN

Skip City

<http://www.skipcity.jp/>

Otra información de interés

CASA ASIA

<http://www.casaasia.es/>

Instituto Cervantes of Manila

<http://manila.cervantes.es/>

AFCnet. Asian Film Commissions Network

<http://www.afcnet.org/>

Asian Film Market

<http://www.asianfilmmarket.org/>

Asian Film Academy

<http://afa.biff.kr/structure/eng/default.asp>

Asian Cinema Found

<http://acf.biff.kr/structure/eng/default.asp>

Fondos de financiación

UNIÓN EUROPEA

FONDO “IMAGE” DE LA FRANCOFONÍA / Organización Internacional de la Francofonía (OIF). Ayuda al desarrollo, producción, posproducción, distribución. Largometraje, cortometraje, medimetraje, film TV. Ficción, documental, animación. Países francófonos.

<http://www.francophonie.org/Fonds-image-de-la-Francophonie.html>

FONDO PANAFRICANO DE CINE Y AUDIOVISUAL (FPCA) / Unión africana, Organización Internacional Francofonía, UNESCO. Ayuda a la producción, promoción. Largometraje.

http://www.francophonie.org/IMG/pdf/OIF-Depliant_FPCA-web.pdf

EUROMED AUDIOVISUAL / Unión Europea, European Neighbourhood and Partnership Instrument (ENPI). Ayuda a la distribución, exhibición. Largometraje. Países mediterráneos.

www.euromedaudiovisuel.net/

ARGELIA

Fondo de Desarrollo del Arte, de la Técnica y de la Industria Cinematográfica (FDATIC) / Consejo Nacional del Audiovisual (CNA), Ministerio de Comunicación y Cultura. Ayuda a la producción, distribución. Largometraje, cortometraje, medimetraje, film TV. Argelia.

www.m-culture.gov.dz/

BÉLGICA

Ayuda de la Dirección General de la Cooperación al Desarrollo (DGD) – Bruselas. Ayuda a la producción y posproducción. Largometraje, medimetraje, cortometraje. Ficción, documental, film TV. Mundo con participación belga. Temática: cooperación internacional.

www.dg-d.be

Comisión de Selección de Películas / Centro de cine y audiovisual de la comunidad francesa de Bélgica – Bruselas. Ayuda a la escritura de guion, desarrollo, producción,

postproducción, coproducción. Largometraje, medimetraje, cortometraje. Ficción, documental, animación, film TV. Mundo pero con (co)productor belga. Temática: películas francófonas.

www.federation-wallonie-bruxelles.be/

CANADA

Programa de beca ALTER-CINÉ / Fundación Alter-Ciné – Montreal. Ayuda a la escritura de guion, desarrollo, preproducción, producción, posproducción. Largometraje. Documental. África, América Latina, Asia.

<http://www.altercine.org/html/fr/programme-de-bourses.php>

ESTADOS UNIDOS

The Sundance Documentary Fund / Sundance Institute – Park City. Ayuda a la preproducción, posproducción, promoción. Largometraje. Documental. Mundo. Temáticas: actualidad, derechos humanos, justicia social.

<http://www.sundance.org/>

Global Film Initiative / Susan Weeks Coulter. Ayuda al desarrollo, preproducción, producción, posproducción. Largometraje. Ficción. América Latina, Caribe, África, Oriente Medio, Asia, Oceanía.

www.globalfilm.org

FRANCIA

Ayuda a los Cines del Mundo / Centro Nacional del Cine y de la imagen animada (CNC) en colaboración con el Institut Français (Ministerio de Asuntos Exteriores) y el Ministerio de la Cultura y Comunicación. Ayuda a la escritura de guion, producción, posproducción. Largometraje. Ficción, documental, animación. Mundo con coproducción francesa.

<http://www.cnc.fr/web/fr/cinemas-du-monde> / www.institutfrancais.com

Anticipo sobre los ingresos de taquilla / Centro Nacional de Cine y de la imagen animada (CNC). Ayuda al guion, desarrollo, preproducción, producción, posproducción, distribución, exhibición. Largometraje. Ficción, documental, animación. Mundo con producción francesa.

<http://www.cnc.fr/web/fr/avance-sur-recettes-avant-realisation>

<http://www.cnc.fr/web/fr/avance-sur-recettes-apres-realisation>

Fondo “IMÁGENES Y DIVERSIDAD” / Centro Nacional de Cine y de la imagen animada (CNC) y Agencia nacional para la cohesión social y la igualdad de las oportunidades (ACSE). Ayuda complementaria a la producción para obras ya beneficiarias de una ayuda del CNC. Largometraje, film TV. Mundo. Temática: diversidad.
<http://www.cnc.fr/web/fr/images-de-la-diversite>
<http://www.cget.gouv.fr/dossiers/commission-images-diversite>

Fondo de Ayuda al Desarrollo de Guion / Festival Internacional de Cine de Amiens en colaboración con el Centro Nacional del Cine y de la imagen animada (CNC), la Organización Internacional de la Francofonía (OIF), el Ministerio de Asuntos Exteriores, el Centro Cinematográfico Marroquí, la Fundación Groupama Gan para el Cine, el Consejo Regional de Picardía, la Caja Central de Actividades Sociales, el Centro Nacional Autónomo de Cine (Venezuela), el Producers Network-Festival de Cannes. Ayuda al desarrollo de guion. Largometraje. Ficción y documental. América Latina, Caribe, Océano Índico, Oriente Próximo y Medio, Asia excepto Corea del Sur, Japón, Singapur, Taiwán.
www.filmfestamiens.org/?-Script-&lang=fr

Ayuda a la Creación / Fundación Groupama Gan para el cine. Ayuda a la producción. Largometraje. Ficción. Óperas primas. Mundo con (co)producción francesa.
www.fondation-gan.com/laureats-et-films/laide-a-la-creation

Residencia CINEFONDATION / Festival de Cannes. Beca de formación a la escritura de guion. Largometraje. Ficción. Óperas primas. Mundo.
<http://www.cinefondation.com>

Becas de la Fundación LAGARDÈRE/ Fundación Jean-Luc Lagardère – Beca productor de cine, beca auteur de documentales, beca autor de cine de animación, beca guion TV. Ayuda a la producción, desarrollo, guion. Largometraje y cortometraje. Ficción, documental, animación. Mundo. Cineastas de menos de 30 años.
www.fondation-jeanlucagardere.com

Beca “BROUILLON D’UN RÊVE” / Sociedad Civil de Autores Multimedia – París. Ayuda a la escritura de guion. Largometraje, cortometraje, medimetraje. Documental de creación. Mundo.
<http://www.scam.fr/fr/lespaceculturel/LesboursesdelaScam.aspx>

ITALIA

Programas TORINOFILMLAB / Festival de Cine de Turín, Ministerio de Cultura, región del Piemonte, Ciudad de Turín – programas “Script & pitch”, “Adapt-Lab”, “Audience Design”, “Frame work”, “Story Editing”. Ayuda al desarrollo, guion, preproducción, montaje, distribución. Largometraje y cortometraje. Ficción y documental. Jóvenes directores. Mundo.

<http://www.torinofilmlab.it/>

MARRUECOS

Fondo de Ayuda a la producción / Centro Cinematográfico Marroquí. Ayuda a la escritura de guion, producción. Largometraje, cortometraje. Ficción, documental, animación. Marruecos.

www.ccm.ma

PAÍSES BAJOS

Idfa Bertha Fund / Festival Internacional de Documental – Amsterdam. Ayuda al desarrollo, guion, producción, posproducción, distribución, exhibición. Largometraje, medimetraje, cortometraje. Documental. Países del CAD.

<https://www.idfa.nl/industry/idfa-bertha-fund.aspx>

Hubert Bals Fund / Festival Internacional de Cine – Rotterdam. Ayuda al desarrollo, guion, producción, posproducción, distribución, talleres de formación. Largometraje. Ficción y documental. Asia, Oriente Medio, Europa del Este, África, América Latina.

https://www.iffrr.com/professionals/hubert_bals_fund/projectentry/

SUDÁFRICA

Fondo de Ayuda / National Film & Video Foundation (NFVF). Ayuda a la formación, desarrollo, producción, distribución, exhibición. Largometraje, cortometraje, medimetraje. Ficción, documental, animación, multimedia. Sudáfrica.

www.nfvf.co.za/

SUECIA

Göteborg International Film Festival Fund. Ayuda al desarrollo, posproducción, talleres de formación. Largometraje. Ficción, documental, film TV. Países del OCDE.

<http://filmweb01.filmfestival.org/filmfestival/info/en/press/nyheter?itemId=156687>

SUIZA

Apoyo selectivo al Cine / Oficina Federal de Cultura (OFC) – Berna. Ayuda a la escritura de guion, producción. Largometraje. Ficción, documental, animación. Mundo con (co)producción suiza.

<http://www.bak.admin.ch/film/03579/03580/index.html?lang=fr>

Ayuda automática SUISSIMAGE / Cooperativa suiza para los derechos de autores audiovisuales – Suissimage. Ayuda a la producción y coproducción. Largometraje. Ficción, documental, film TV. Mundo con (co) productor suizo que sea productor delegado y asumiendo un mínimo de 30% del presupuesto.

<http://www.suissimage.ch/index.php?id=schwerpunktkonzept&L=1>

Fondo de ayuda VISIONS SUD EST / Fundación Trigon Film, Festival Internacional de Cine de Friburgo, Festival Visions Du Réel de Nyon, Agencia Suiza para el Desarrollo y la Cooperación. Ayuda la producción y posproducción. Largometraje. Ficción y documental. África, América Latina, Asia, Europa del Este.

<http://www.visionssudest.ch/>

Beca de ayuda al desarrollo / Festival de Cine Mediterráneo – Montpellier. Ayuda a la escritura de guion y desarrollo. Largometraje. Ficción. Países mediterráneos.

www.cinemed.tm.fr

TÚNEZ

Taller TAKMIL / Jornadas Internacionales de Cine – Cartago. Ayuda a la posproducción. Taller de formación. Largometraje. Ficción, documental, animación. África, países árabes.

www.jcctunisie.org

Fondos de financiación

Esta guía pretende servir de orientación a aquellas personas que lejos de ser meros espectadores, estén interesados en crear contenidos audiovisuales de cualquier tipo, con cualquier medio y en cualquier soporte.

Nos introduce en el proceso de la creación audiovisual, exponiendo de una manera sencilla y práctica, los pasos para poder realizar una obra audiovisual y los profesionales necesarios para llevarla a cabo, dedicando un capítulo específico al género documental.